

WWW.PCACTION.DE
PC ACTION
9 GB DVD
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
5/2004
APRIL
€4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
2 VOLLVERSIONEN
ZEUS: HERRSCHER DES OLYMP
82% PC ACTION
HERRSCHER DES OLYMP
100 STUNDEN SPIELSPASS!
HERRSCHER VON ATLANTIS
79% PC ACTION
ADD-ON: POSEIDON
13 TOP-DEMOS
EXKLUSIV: BEYOND DIVINITY, DTM RACE DRIVER 2 U. V. M.
27 VIDEOS
SPIELERFORUM
+ 8 GRATISSPIELE
26 SEITEN TIPPS & TRICKS
BATTLEFIELD VIETNAM, FAR CRY, SACRED U. V. M.
17 SEITEN TEST & TIPPS
FAR CRY
DER BESTE BALLERMANN DER WELT
DSCHUNGEL-PRÜFUNG
+ POSTER!
BATTLEFIELD VIETNAM:
„ICH BIN EIN STAR, HOL MICH INS HAUS!“
BATTLEFIELD Vietnam
WAFFEN-INSPEKTION
GETESTET: UT 2004, SPLINTER CELL 2, COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO U. V. M.
4 195002 704998 05



Eure Welt ist in Gefahr, tapfere Elfen!
Ergreift die Waffen und vernichtet
den Dämon der Finsternis!
„Ein geiles Spiel. Etwas Besseres im Genre gab's ewig nicht mehr. – 86 %"
PC Action
„Ein großer Wurf. Vorsicht, Suchtgefahr! – 85%"
PC Games
„Diablo-Killer – Eines der besten Action-Rollenspiele – Hoher Suchtfaktor – 87% "
Gamestar
"Massig Spielspaß – 89%"
Gamesweb.com
SACRED
PC CD-ROM
ASCARON
WWW.SACRED-GAME.DE
T2
TAKE TWO INTERACTIVE
Als einer von sechs Charakteren wie Gladiator, Waldelfin oder zur Blutbestie wandelbaren Vampir-Lady musst du deine Welt Ancaria von einem höllischen Dämonenfürsten befreien. Perfektioniere deine Kampfkraft und Geschicklichkeit zu Fuß oder zu Pferd bei vielerlei Aufgaben und Hindernissen. Denn nur so wirst du gewappnet sein für die finale Konfrontation mit der Kreatur der Finsternis.

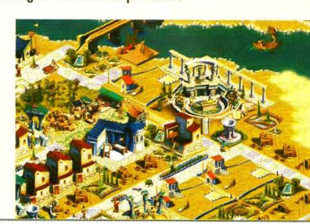
VOLLVERSION:

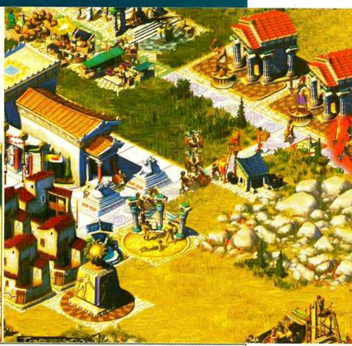


ZEUS: HERRSCHER DES OLYMP

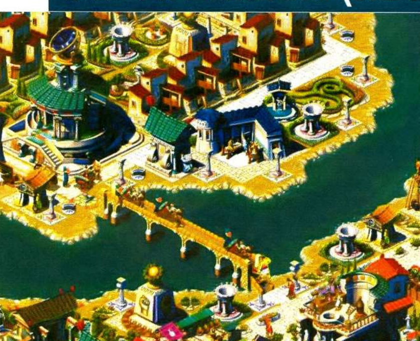
Werden Sie zum Erbauer des griechischen Imperiums!

- Aufbau-, Handels- und Kampfsimulation
- 46 Missionen
- 24 antike Götter
- 7 Kampagnen
- 3 Endlosspiele
- PCA-Wertung: 82%



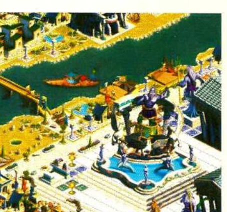


VOLLVERSION (ADD-ON):

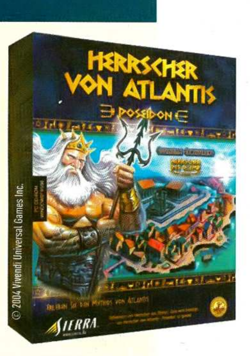


POSEIDON: HERRSCHER VON ATLANTIS

Erwecken Sie die sagenhafte Unterwasserstadt zu neuem Leben!



- Add-on! Erfordert vorherige Installation von *Zeus: Herrscher des Olymp*
- Aufbau,- Handels- und Kampfsimulation
- 40 neue Missionen
- 4 neue Kampagnen
- Integrierter Abenteuer-Editor
- PCA-Wertung: 79%



VIDEOS:

27 VIDEOS AUF DVD!
30 VIDEOS AUF AB-18-DVD!
8 VIDEOS AUF CD-ROM!

INTERAKTIVER TEST:
Far Cry

ANGESPIELT:
Counter-Strike: Condition Zero

EXKLUSIV-REPORTAGE:
Vampire: Die Masquerade: Bloodlines

NUR AUF AB-18-DVD:
INTERAKTIVER TEST:
Unreal Tournament 2004

DEMOS:



DTM RACE DRIVER 2
Heizen Sie im Nachfolger des Super-Rasers über den Hockenheimring!

BEYOND DIVINITY
Befreien Sie sich in bester Rollenspiel-Manier von einem fiesen Dämon.



SYBERIA 2
Im Nachfolger des Adventure-Hits rätseln Sie sich durch eine Winterlandschaft.

NUR AUF AB-18-DVD:
GANGLAND (MEHRSPIELER-DEMO)
Blasen Sie zum feurigen „Shoot-out“ im Mafia-Epos von Big Ben.

DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 8!

Austreten!

Stühlerücken in der PC-ACTION-Redaktion. Mit Ralph Wollner und Marc Brehme ist Frischfleisch anmarschiert, denn die Kollegen Iscitürk und Sauerteig suchten verlagsintern das Weite. Während das Brot ab sofort bei PC Games faulenzt, hat unser geliebter Osmane seinen Hintern an ein Geheimprojekt verkauft.



Christian Bigge: Alle herkommen! Jeder darf diesen beiden einmal in den Hintern treten.

Andreas Bertits: Sind die schon wieder am Pranger? Meine Quanten stehen bereits kurz vor einer Fraktur.

Harald Fränkel (blickt erstmals von *Far Cry* auf): Nein, wir haben die Säcke gefeuert und wir treten ihnen zum Abschied noch mal in den Sack. Die beiden da hinten sind der Nachschub – eine dicke Stehlampe und eine mit Fransen.

Benjamin Bezold: Oh Mann, der Wollner! Noch so ein langhaariger Bombenleger. Ist da irgendwo ein Nest? Und wer ist der Sumoringer?

Marc Brehme: Gestatten, Brehme. Thüringen.

Joachim Hesse: Wie süß! Vom Quoten-Türken zum Quoten-Ossi. Bekommen wir jetzt auch alle Soli-Zuschlag?

Ralph Wollner: Ich glaube, ich will hier wieder weg …

Harald Fränkel: Nix da! Wir kauen immer noch an den 14,6 Millionen Ablöse, die wir der PC Games dafür zahlen mussten, dass sie Sauerteig nimmt. Mehr Geld, um Redakteure loszuwerden, haben wir momentan nicht. Sie schlucken jetzt erst mal mit *Colin McRae Rally 04* Staub. Das lehrt Demut.

Benjamin Bezold: Und ich weise unseren Ausländer ein. Schauen Sie: Das ist eine automatische Kaffeemaschine, dies nennt man Personal Computer und so sieht eine Banane aus.

Christian Bigge: Na also, klappt doch mit der Integration von Minderheiten! Und jetzt raus aus meinem Büro und an die Arbeit, faules Pack! Sonst kriegt Fränkel noch *Far Cry*-Entzug.

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... wird auch weiterhin fachmännisch die Peitsche schwingen, selbst wenn das eine oder andere Weichei dabei auf der Strecke bleibt.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... hat Ahmet sogar Sex angeboten, damit er bei PC ACTION bleibt. Aber der blöde Türke will ja lieber Karriere machen.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... spielt wieder veraltete 2D-Spiele auf dem Daddelkingz-Treffen in Köln und freut sich auf seinen neuen Rechner.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... wünscht Herrn Sauerteig alles Gute und verbringt mit ihm die nächsten Wochen in der grünen Hölle.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... wird Ahmets Hintergrundrülpsen vermissen und genießt die ersten warmen Sonnenstrahlen des Jahres.



MARC BREHME
ACTION, ADVENTURES UND WISIMS
... sucht noch immer die perfekte Wohnung und kauft Ohropax, um trotz des Baustellenlärms vor seinem Hotel mal Schlaf zu finden.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... bekommt Frühlingsgefühle und freut sich auf sonnige Tage nach der PC-ACTION-Produktion, um wenigstens etwas Gesichtsfarbe zu bekommen.



HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
... versucht, seine Außendiensttermine mit dem Playoff-Spielplan der NHL zu koordinieren. Kann jemand mal Bill Gates klar machen, dass ich keine Zeit für Bridge-Abende habe, wenn die Canucks antreten?

TEST DES MONATS

FAR CRY

ab Seite 68



Trotz Sonne, Strand und Meer mutiert so mancher Urlaub zum Horrortrip. Unsere seltsame Erfahrung: Selbst Paniktouren können verdammt viel Spaß machen. Bevor Sie aber Ihre nächste Reise beim erstbesten Spielhändler buchen und um Sie vor eventuellen Stornogebühren zu bewahren, erzählen wir Ihnen ab Seite 68 alles zum aktuell besten Ego-Shooter, den es für Geld zu kaufen gibt.

TEST

MONAT DER ACTION-KRACHER!

ab Seite 68

Fans von Action-Spielen haben in diesen Tagen beim Spielekauf die Qual der Wahl. So viele qualitativ hochwertige Ballermänner buhlten selten zeitgleich um Anhänger. Wie gut, dass es PC ACTION gibt, die für Sie die Spreu vom Weizen trennt! Lesen Sie in dieser Ausgabe unsere Testberichte zu *Battlefield Vietnam, Unreal Tournament 2004, Counter-Strike: Condition Zero, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Knights of the Temple* und noch viele mehr.



PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: 5/2004
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

SEITENSPRUNG

BLICKPUNKT

VORSCHAU

TEST

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE



VOLLVERSIONEN AUF DVD

Zeus: Herrscher des Olymp

Werden Sie zum Erbauer des griechischen Imperiums!



- Aufbau-, Handels- und Kampfsimulation
- 46 Missionen
- 24 antike Götter
- 7 Kampagnen
- 3 Endlosspiele
- PCA-Wertung: 82 %

AUCH AUF CD-ROM!

Poseidon: Herrscher von Atlantis

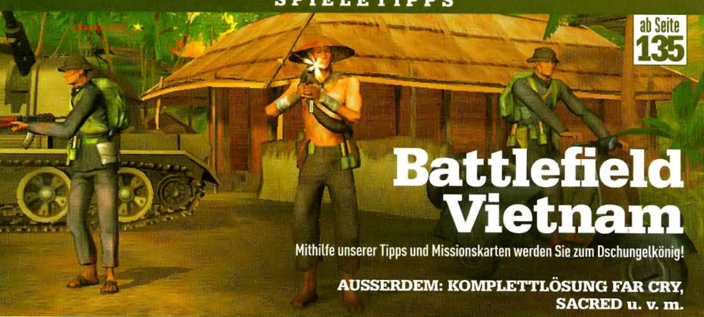
Erwecken Sie die sagenhafte Unterwasserstadt zu neuem Leben!



- Add-on! Erfordert vorherige Installation von *Zeus: Herrscher des Olymp*
- Aufbau-, Handels- und Kampfsimulation
- 40 neue Missionen
- 4 neue Kampagnen
- Integrierter Abenteuer-Editor
- PCA-Wertung: 79 %

AUCH AUF CD-ROM!

SPIELETIPPS



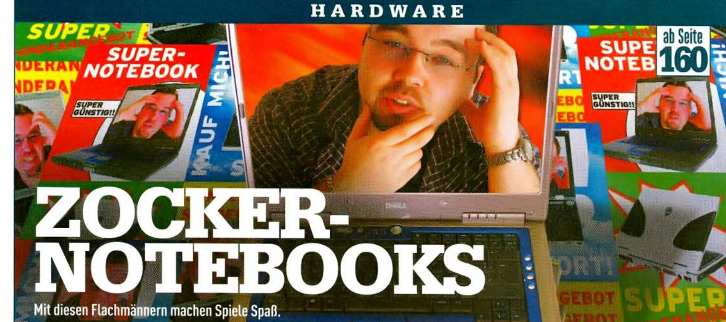
ab Seite 135

Battlefield Vietnam

Mithilfe unserer Tipps und Missionskarten werden Sie zum Dschungelkönig!

AUSSERDEM: KOMPLETTLÖSUNG FAR CRY, SACRED u. v. m.

HARDWARE



ab Seite 160

ZOCKER-NOTEBOOKS

Mit diesen Flachmännern machen Spiele Spaß.

PC-ACTION-GOLD-AWARD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

• 9 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • Vollversion: Zeus: Herrscher des Olymp, passendes Add-on: Poseidon: Herrscher von Atlantis • 13 Spiele-Demos, darunter: Gangland (Mehrspieler-Demo) (nur auf Ab-18-DVD), DTM Race Driver 2, Beyond Divinity, KILL.SWITCH, Spellforce (neu), Syberia 2, The Black Mirror, Jeanne d'Arc • 27 Spiele-Videos, darunter: UT 2004 (nur auf Ab-18-DVD), Knights of the Temple (nur auf Ab-18-DVD), Far Cry, Battlefield Vietnam, CS: Condition Zero, Codename: Panzers, Driver 3 • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

• Über 2 Gigabyte Daten • Vollversion: Zeus: Herrscher des Olymp, passendes Add-on: Poseidon: Herrscher von Atlantis • 5 Spiele-Demos: DTM Race Driver 2, Beyond Divinity, Mosquitos, Syberia 2, Rosso Rabbit • 6 Spiele-Videos, darunter: Far Cry, CS: Condition Zero, Gangland, Star Wars: Republic Commando • Spielerforum, Gratisspiele, Tools, aktuelle Treiber und Updates

SEITE 8: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD UND CD-ROM!

ACHTUNG: Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Demo-Bereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

VOLLVERSIONEN:

ZEUS: HERRSCHER DES OLYMP

Werden Sie zum Erbauer des griechischen Imperiums!

- Aufbau-, Handels- und Kampfsimulation
- 46 Missionen
- 24 antike Götter
- 7 Kampagnen
- 3 Endlosspiele

PCA-WERTUNG: 82%

Entdecken Sie die griechische Mythologie und setzen Sie die Götter zu Ihrem Vorteil ein, wenn Sie antike Städte bauen, Olympische Spiele ausrichten oder die Trojanischen Kriege überstehen. Etliche Kampagnen und Missionen lassen das Herz eines jeden Strategen schneller schlagen.

GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	300 MHz, 32 MByte
HD-SPEICHER:	450 MByte
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.vugames.com
PUBLISHER: www.vivendi-universal-games.de

POSEIDON: HERRSCHER VON ATLANTIS

Erwecken Sie die sagenhafte Unterwasserstadt zu neuem Leben!

- Add-on! Erfordert vorherige Installation von *Zeus: Herrscher des Olymp*
- Aufbau,- Handels- und Kampfsimulation
- 40 neue Missionen
- 4 neue Kampagnen
- Integrierter Abenteuer-Editor

PCA-WERTUNG: 79%

Mit dem Add-on zu *Zeus* erforschen Sie die versunkene Stadt Atlantis. Neue Monster und Missionen warten, außerdem treiben Sie Handel mit entfernten Kolonien. Mit dem Abenteuer-Editor erstellen Sie eigene Kampagnen.

GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	300 MHz, 32 MByte
HD-SPEICHER:	450 MByte
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.vugames.com
PUBLISHER: www.vivendi-universal-games.de

Achtung, Patches!
Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die allerneueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs/CDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installations-Routinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

DVD/CD-INHALT

MIT ✓ GEKENNZEICHNETE INHALTE BEFINDEN SICH AUCH AUF DEN CD-ROMS!

VOLLVERSION:
- Zeus: Herrscher des Olymp ✓
- Poseidon: Herrscher von Atlantis (Add-on) ✓

DEMOS:
- EXKLUSIV: Beyond Divinity ✓
- Chicken Shoot Easter 2004
- Dick Suck: Terror in Titfield (Nur auf Ab-18-Version!)
- DTM Race Driver 2 ✓
- Etherlords 2
- EXKLUSIV: Gangland (Mehrspieler-Demo) (Nur auf Ab-18-Version!)
- Jeanne d'Arc (Neue Demo)
- Kill.Switch
- Mosquitos ✓
- Rosso Rabbit ✓
- Schizm 2
- Spellforce (Neue Demo)
- Syberia 2 ✓
- The Black Mirror
- EXKLUSIV: The I of the Dragon

VIDEOS:

Vorschau:
- Angels vs. Devils
- Battle Mages
- Celtic Kings 2: The Punic Wars
- Codename: Panzers ✓
- Gangland

Angespielt:
- Battlefield Vietnam (Interaktiver Test)
- Colin McRae Rally 04
- Counter-Strike: Condition Zero ✓
- Dead to Rights
- Far Cry (Interaktiver Test) ✓
- Knights of the Temple Nur auf (Ab-18-Version!)
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow ✓
- Unreal Tournament 2004 (Interaktiver Test) (Nur auf Ab-18-Version!)

Spezial:
- Battlefield Vietnam
- Driver 3
- Vampire – The Masquerade: Bloodlines

Trailer:
- Alias
- Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
- Die Sims 2
- Gangland ✓
- Ground Control 2
- Knights of the Temple
- Söldner
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- Star Wars: Battlefront
- Star Wars: Republic Commando ✓
- The Black Mirror
- The I of the Dragon
- WIDESCREEN-Trailer

SPIELERFORUM:
- Battlefield 1942
- C&C Generäle ✓
- Counter-Strike ✓
- Dungeon Siege
- Gratisspiele ✓
- Half-Life
- Jedi Academy ✓
- RtCW: Enemy Territory ✓
- Unreal 2
- Unreal Tournament 2003

TIPPS & TRICKS:
- Afrika Korps vs. Desert Rats
- Deus Ex: Invisible War
- Sacred
- Singles: Flirt up your Life
- X 2 – Die Bedrohung
- Zeus: Herrscher des Olymp

PATCHES:
- Airline 69: Return to Casablanca v1.02c (d)
- Anstoss 4 Edition 03/04 v1.5 (d)
- Call of Duty v1.3 Beta (int) (Nur auf Ab-18-Version!)
- Chrome v1.2.0.0 (int) ✓
- Enter the Matrix v1.2 – i845 fix (int) ✓
- Halo v1.04 (int) ✓
- Knights of the Old Republic v1.03 (int) ✓
- Pax Romana v1.01 (d)
- Sacred v1.2.0.0 (d) ✓
- Singles: Flirt up your Life v1.2 (d) ✓
- Spellforce v1.10 (d) ✓
- Victoria: An Empire Under The Sun v1.03 (d)
- Warcraft 3: The Frozen Throne v1.14b (d) ✓
- X 2 – Die Bedrohung save fix (d) ✓
- X 2 – Die Bedrohung v1.3 von v1.2 (d) ✓
- Yager v5.24 (d)

HARDWARE-TREIBER:

Win9x_Me:
- Ati Catalyst 4.3 Win9x_Me ✓
- Nforce-Treiber 2.41 Win9x_Me
- Nvidia Forceware (TNT2 – Geforce FX) 53.04 ✓
- Sis 650_740 Grafik-Treiber 2.21
- VIA Hyperion4in1435v
- Volari Reactor-Treiber 1.02.05
- Volari Video-Capture-Driver 1.02.05

WinXP_2000:
- Ati Catalyst 4.1 WinXP ✓
- Nforce 2_3 System Utility 1.00
- Nforce-Treiber 3.13 Win2k_XP
- Nvidia Forceware (TNT2 – Geforce FX) 53.03 ✓
- Sis 650_740 Grafik-Treiber 2.21
- VIA Hyperion4in1451v
- Volari Reactor-Treiber 1.01.51
- Volari Video-Capture-Driver 1.02.05

TOOLS UND EXTRAS:
- Adobe Reader 6.0
- Ati Refresh-Fix 0.9.9.7 ✓
- Cpu-z 1.21 ✓
- DirectX 9.0b
- Fraps 1.9D ✓
- Fraps 2.0.0 (Demo) ✓
- Gamers-IRC 4.20
- IrfanView 3.85 ✓
- moreBENCH LX – Version 4.04 ✓
- MylE2 0.9.17 ✓
- Pegasus-Mail 4.12a (d) ✓
- Pop-Up-Stopper Basic ✓
- Refreshforce 1.10 ✓
- Refreshlock 2.02 ✓
- Rivatuner 2.0 RC143 ✓
- rTool 0.9.9.8 RC0 ✓
- Wallpapers
- WinDVD (Trial)
- WinZip

DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Umstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen.

EINFACH AUSSCHNEIDEN, AUF DIE RÜCKSEITE DER DVD-HÜLLE KLEBEN – FERTIG.

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW

TOP NEWS

Wolfs Revier

Kein Grund zum Heulen. Im SPELLFORCE-Add-on THE BREATH OF WINTER erfreuen Sie nicht nur neue Monster, sondern auch die frische Kampagne und ein kooperativer Mehrspieler-Modus.

»Kann's nicht lassen: Paul Schockemöhle.«

Echtzeitstrategie | Immer diese Adligen! Ein nerviger Dämonenprinz will noch mächtiger werden und deshalb dunkle Götter in der Fantasywelt Eo beschwören. Weil er das alleine nicht gebacken kriegt, rüttelt der Depp den finsteren Eisdrachen Aryn aus seinem Winterschlaf. Die Eiselfen bekommen weiche Knie und bitten Sie, den Runenkrieger, um Hilfe. Die Kampagne des *Spellforce*-Addons *The Breath of Winter* (deutsch: Der Atem des Winters) soll Sie mindestens 40 Stunden beschäftigen. Neben rund 150 neuen Waffen, Rüstungen und Zaubersprüchen erwarten Sie erstmals mächtig starke Set-Items. Außerdem ziehen Sie nun mit NPC-Helden durch die Eislande. Endlich gibt's auch einen kooperativen Mehrspielermodus im freien Spiel. Hier teilen Sie Ihre Erfahrungspunkte mit maximal zwei Mitstreitern und bewältigen immer anspruchsvollere Levels, die sich bei jedem Neustart verändern. Bereits Ende Juni dürfte der Nachschub für die motivierende Mischung aus Strategie- und Rollenspiel im örtlichen Händlerregal aufschlagen. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.spellforce.de


»Unbeliebt: Heras Lindwurm.«


»Tiger Woods: Problem mit der Körperbehaarung.«

Fackel nicht, Schlange!

Wegen PARIAH kehrt Digital Extremes der Unreal-Serie den Rücken und setzt offensichtlich auf Reptilien.


»Bundesgartenschau 2038: Züchterpreis für die Neurose.«


»Blaspheministinnen: nicht auf den Mund gefallen.«

Ego-Shooter | Auf *Unreal 3* haben die Jungs und Mädels von Digital Extremes (*UT 2004*) keinen Bock. Das soll jemand anderes machen. Vielmehr programmieren die Kanadier bereits seit zwei Jahren an einem neuen Ego-Shooter abseits des *Unreal*-Universums herum. Sehr großen Wert legt das Team um James Schmalz in *Pariah* auf die Story. Details zur Hintergrundgeschichte sind allerdings noch nicht bekannt. Auf der E3 im Mai will Digital Extremes die Bombe platzen lassen. Das Einzige, was wir über *Pariah* vorab in Erfahrung bringen konnten, ist der Schauplatz. Ähnlich wie bei *Unreal 2* verschlägt es Sie auf unwirtliche Alien-Planeten. Außerdem spielt auch in *Pariah* neben merkwürdigen Schlangenwesen (siehe Screenshot) erneut eine Tusse eine tragende Rolle. In punkto Technik setzt Digital Extremes auf Bewährtes, nämlich die aktuelle *Unreal*-Engine. Einen Erscheinungstermin gibt es noch nicht. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.pariahgame.com

Das gibt eine Sauerei!

In GOTCHA! geht es Ihnen dreckig. Sie bekämpfen die Gegner mit Farbkugeln.


»Anna Kournikova: blöde Schnalle.«

»Sprayer-Krankheit: Malaria.«

Ego-Shooter | Neues von den *Emergency 2*-Machern. Der Tübinger Entwickler beschert uns im Sommer einen Taktik-Shooter. Nur für Weicheier? Statt scharfer Munition verballern Sie auf den zwölf internationalen Spielfeldern ausschließlich Farbkugeln. Zur Freude der Jugendwächter wird also kein Pixelblut fließen, der Getroffene scheidet lediglich mit ein paar blauen Flecken aus. Sixteen Tons Entertainment sieht *Gotcha!* übrigens nicht als Hardcore-Paintball-Simulation, sondern will einen Titel für die breite Masse machen. Deshalb finden Sie unter den zwölf Waffen auch Fantasie-Wummen, etwa eine Pumpgun mit Streuwirkung. In der Einzelspielerkampagne arbeiten Sie sich durch diverse Ligen und nehmen an illegalen Duellen teil. Ein Online-Modus, der schwer an *Counter-Strike* oder *Battlefield* erinnert, ist ebenfalls geplant. BENJAMIN BEZOLD

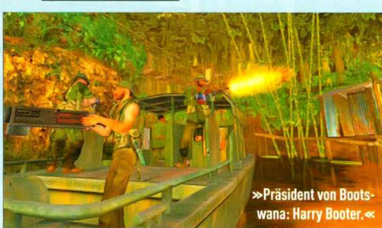
Info: www.gotcha-the-game.de

LIES MICH!

CONFLICT: VIETNAM

Action | Die *Conflict: Desert Storm*-Macher SCI schicken Sie bei *Conflict: Vietnam* in den Dschungel. Aus der Verfolgerperspektive erleben Sie die Geschichte von vier Soldaten im Vietnam des Jahres 1968. Abgeschnitten von Ihrer Einheit, schlagen Sie sich in 14 Missionen hinter den feindlichen Linien durch. Genau wie in den Vorgängerspielen steht neben der Geschichte die Taktik im Vordergrund. Ende des Jahres soll es so weit sein. (AB)

Info: www.conflict.com


»Präsident von Bootswana: Harry Booter.«

PCG HARDWARE

Vermischtes | Sie blicken bei dem ganzen Wust an Grafikkarten nicht mehr durch, halten Volari für einen Liedtitel und DDR-Speicher für eine Scheune in der ehemaligen Deutschen Demokratischen Republik? Dann sollten Sie sich das neue Sonderheft Grafikkarten der PC Games Hardware zulegen. Außer 40 Tests zu aktuellen 3D-Beschleunigern, 90 Praxistipps und einer Übersicht über Chipsätze finden Sie auf den drei CDs aktuelle Treiber, Benchmarks und Techdemos. (AB)

Info: www.pcgameshardware.de

MTV INTERNATIONAL GAME AWARDS

Vermischtes | Im August 2004 sollten nicht nur Musikbegeisterte MTV einschalten. Erstmals zeigt der Sender in einer 90-minütigen Show die International Game Awards, die in 43 Ländern ausgestrahlt werden. In Berlin werden 4.000 Gäste auf der Veranstaltung erwartet, die sich auf ein umfangreiches Showprogramm mit internationalen Musikern freuen dürfen. Ob die Jungs vom Musiksender auch Ahnung von Spielen haben, wissen wir aber nicht. (AB)

Info: www.dwdl.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Battlefield Vietnam	EA
2	▲	NEU	Sacred	Take 2
3	▲	NEU	Deus Ex: Invisible War	Eidos
4	▲	NEU	Unreal Tournament 2004	Atari
5	▼	1	X 2 – Die Bedrohung	Koch Media
6	▲	NEU	Singles: Flirt up your Life	Koch Media
7	▼	5	Die Sims: Super Deluxe	EA
8	▲	NEU	Unreal Tournament 2004 Special Edition	Atari
9	▼	6	Fußballmanager 2004	EA
10	▼	3	Need for Speed: Underground	EA

Quelle: SATURN



»Hat sich nie durchgesetzt: stationärer Ohrenwärmer.«

»Merke: Nie beim Tätowierer einschlafen!«

Ein Jägermeister!

GTA war seinen Erfindern nicht hart genug. In MANHUNT verkörpern Sie deshalb einen Massenmörder.

Action-Adventure | Angeblich ist *Manhunt* das brutalste Spiel der Welt. Wer das behauptet, hat noch nie gegen die PC-ACTION-Redaktion *Folter Mau Mau* gespielt. Dass *Manhunt* nichts für schwache Nerven ist, stimmt allerdings. So entschied sich Herausgeber Take 2 dafür, die Playstation-2-Version (Test in Ausgabe 2/2004) nicht in Deutschland zu veröffentlichen. Im Frühjahr soll der Titel aber auf dem PC erscheinen. Voraussichtlich wieder nicht in Deutschland. Also schlüpfen Österreicher, Schweizer und der Rest der Welt in die Rolle des Serienkillers James Earl Cash, der vorm elektrischen Stuhl gerettet wird, um noch mehr Pixel-Menschen zu ermorden. Und das zelebriert das Schleich-Abenteuer mit dem schwärzesten Humor, den Sie sich vorstellen können. JOACHIM HESSE

Info: www.rockstargames.com/manhunt

Dumm stirbt gut!

Der Tod ist bei *Manhunt* ein wesentlicher Bestandteil. Genau wie im richtigen Leben. Wer sich besonders aufopfernd aus dem menschlichen Genpol entfernt, hat die Chance auf einen Darwin-Award (www.darwinawards.com/deutsch). Wir stellen drei Preisträger vor.



1 Zu einem tödlichen Unfall ist es beim Vereinsfischen in Thalberg in der Oststeiermark gekommen: Ein 22-jähriger Niederösterreicher geriet mit seiner Angelrute in eine 20-kV-Starkstromleitung. Er war sofort tot.



2 In der Nähe von Bergamo, rund 50 Kilometer östlich von Mailand, stürzten in einer Höhe von 2.400 Metern vier Männer, die einen Hund retten wollten, nacheinander in den Tod. Der Hund ist wohlauf.



3 Bei der Explosion eines Artilleriegeschosses in Kaliningrad kamen zwei Menschen ums Leben. Ein Mann hatte die Granate aus dem 2. Weltkrieg auf einem Feld gefunden und zum Trocknen das Pulver auf den Herd gelegt.

Fotos: action press (2)

Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT TRAUT SICH NICHT MEHR INS KINO



Spätestens nach dem *Dungeon Siege*-Kinofilm brauchen wir die Oscar-Kategorie „Merkwürdigste Drehbuch-Umsetzung eines Computerspiels".

Komm, geh nicht ins Kino!

Ich kann mich noch gut erinnern, mit welchem Optimismus ich 1999 ins Kino gedackelt bin, um mir den *Wing Commander*-Film anzusehen. Die im Spiel so bedrohlichen Kilrathi-Aliens wirkten auf der großen Leinwand wie entlaufene Mitglieder der *Muppet-Show*. Ich hatte eine wichtige Lebenslektion gelernt: Computerspiele sind ein tolles Unterhaltungsmedium, aber streicht man die Interaktivität und lässt nur die nackte Handlung übrig, wird's dünne. PC-Hits als kreative Inspirationsquelle fürs Kino? Böh, die meisten Spielestorys sind doch ohnehin kräftig von der großen Leinwand abgekupfert. Das gilt sogar für das bereits zweimal verfilmte *Tomb Raider*, das tief im Herzen schon immer ein *Indiana Jones*-Verschnitt war. Auch wenn sich die Spielemacher bei der Handlung um Komplexität und Originalität bemühen, kommt dabei selten etwas heraus, das ich in komprimierter, nicht-interaktiver Form erleben möchte. Von *Warcraft* bis *Deus Ex* wird hemmungsloses Klischeegedresche betrieben. Mein bester Freund im Umgang mit Endlosgesülze ist die Esc-Taste – ich will spielen und nicht den Dialogdichtungskünsten verhinderter Drehbuchautoren beiwohnen. Doch der wahre Großangriff auf die Geschmacksnerven steht uns noch bevor. Der deutsche Produzent und Regisseur Uwe Boll sammelt Spielelizenzen wie andere Leute Briefmarken. *House of the Dead* hat er schon verfilmt. Uralte Grusel-Adventures (*Alone in the Dark*) und brandneue 3D-Shooter (*Far Cry*) sollen folgen. Größte Erheiterung verspricht die als Zweiteiler ausgelegte Verfilmung von *Dungeon Siege*, einem von mir durchaus geschätzten Action-Rollenspiel, dessen größter Schwachpunkt aber die belanglose Story ist. Wie viel Verfilmungspotenzial hat eine Vorlage, deren profiliertester Charakter ein Packesel ist? Filme sind eine feine Vorlage für Spiele, weil deren Handlung durch die Interaktion angereichert wird. Aber der umgekehrte Weg? Schauder!

Lern Nick-Boxen!

In TRUE CRIME: STREETS OF L. A. prügeln Sie sich als Nick Kang im eleganten GTA-Stil durch Los Angeles.



»Fast vom Auto überfahren: Rettung in letzter Sekunde.«

Action | Ein brutaler Ruf und tödliche Fähigkeiten bringen Ihnen in *True Crime* einen schwierigen Job ein: Sie führen eine Undercover-Einsatztruppe im Kampf gegen chinesische und russische Gangs, die die Stadt der Engel zu Ihrem Spielplatz der Hölle machen. Sie sind Nick Kang. In einer nichtlinearen Story lernen Sie neue Kampfstile, verbessern Ihre Treffsicherheit und werden zum Profi am Steuer von Pixelautos. Missionen bewältigen Sie ganz, wie es Ihnen beliebt – diverse Lösungswege machen's möglich. Je nach Ausgang einer Aufgabe verzweigt die Story, sodass kein Spiel wie das nächste sein soll. Im Mai will Activision die Konsolenumsetzung auch für den PC veröffentlichen. MARC BREHME

Info: www.truecrimela.com



»Ententanzlehrer.«

Ohr-iginell

Deutsche Showgröße für DUKE NUKEM FOREVER verpflichtet.

Ego-Shooter | Im offiziellen Forum von 3D Realms gab Firmenchef Georg Broussard Details zum Entwicklungsstand von *Duke Nukem Forever* bekannt. Die Starentwickler arbeiten gerade am Surround-Sound zum Ego-Shooter. Unter der Hand haben wir erfahren, wer angeblich den Score für die deutsche Version von *Duke Nukem Forever* liefert: Der hochkarätige Entertainer Ralph Siegel (bekannt als der ehemalige „Mister Grand Prix"). Wie gewöhnlich gut unterrichtete Quellen wissen, ist scheinbar ein Remake von „Ein bisschen Frieden" für den Endkampf vorgesehen. Da behaupte noch einmal jemand, deutsche Versionen würden nur entschärft erscheinen. Im Laden stehen soll *Duke Nukem Forever* wie gehabt im Winter 2666. RALPH WOLLNER & JOACHIM HESSE

„Ein bisschen Frieden"
Qualitäts-Siegel

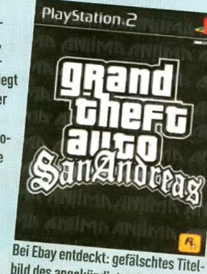
Foto: action press, Montage: C. Giese

»Ist sich für nichts zu schade: Duke Nukem.«



GERÜCHTE KÜCHE

Rockstar Games kündigte GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS nur für die PlayStation 2 an. Wir meinen: alles Humbug!



Bei Ebay entdeckt: gefälschtes Titelbild des angekündigten GTA-Spiels.

Von offizieller Seite steht eine PC-Version zwar noch in den Sternen, betrachten wir aber die Veröffentlichung der letzten vier Teile, so liegt die Vermutung nahe, dass dahinter nur taktisches Geplänkel steckt. Mit bislang weltweit über 25 Millionen verkauften Exemplaren ist die *Grand Theft Auto*-Reihe eine der erfolgreichsten Computer- und Videospiel-Serien überhaupt und hat bisher noch immer eine PC-Umsetzung abbekommen – auch wenn diese immer erst kurz vorher angekündigt wurde. Wann es also diesmal eine Bestätigung dessen gibt, was eigentlich schon alle wissen, steht noch in den Sternen. Als Erscheinungstermin der PS2-Version wird für Nordamerika der 19. Oktober und für Europa der 22. Oktober genannt. Leslie Benzies, Präsident des Entwicklers Rockstar North, will das Open-End-Spielgefühl der *GTA*-Reihe mit dem fünften Teil weiter perfektionieren. Im hügeligen Stadtbild von San Francis ... äh ... San Andreas dürften sich bei den actionreichen Verfolgungsjagden rekordverdächtige Sprungweiten einstellen. Sieben Monate vor dem geplanten Verkaufsstart wird das Spiel übrigens bei Ebay bereits zum Kauf angeboten. Unser Tipp: Bieten Sie nicht mit.

MARC BREHME & RALPH WOLLNER



»Doch nicht ungefährlich: Bigfoot.«



Gaulleiter und Mär

Tolle Geschichte: In DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE befehligen Sie als Saurons Scherge oder Frodos Gefährte nicht nur die Reiterei.

»Laaangweilig: Polo ohne Ball.«



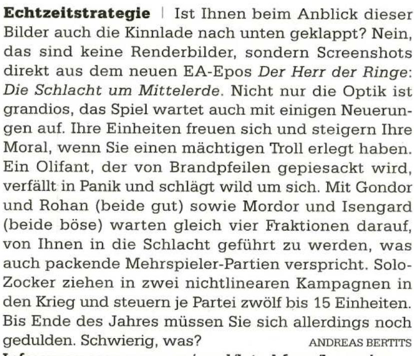
»Im Mittelalter sehr begehrt: Katapulitzer-Preis.«



»Gefürchtet und lautlos: die Vergewaltiger-Elster.«

AUF DVD
TRAILER

»Rock am Ring.«



Echtzeitstrategie | Ist Ihnen beim Anblick dieser Bilder auch die Kinnlade nach unten geklappt? Nein, das sind keine Renderbilder, sondern Screenshots direkt aus dem neuen EA-Epos *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde*. Nicht nur die Optik ist grandios, das Spiel wartet auch mit einigen Neuerungen auf. Ihre Einheiten freuen sich und steigern Ihre Moral, wenn Sie einen mächtigen Troll erlegt haben. Ein Olifant, der von Brandpfeilen gepiesackt wird, verfällt in Panik und schlägt wild um sich. Mit Gondor und Rohan (beide gut) sowie Mordor und Isengard (beide böse) warten gleich vier Fraktionen darauf, von Ihnen in die Schlacht geführt zu werden, was auch packende Mehrspieler-Partien verspricht. Solo-Zocker ziehen in zwei nichtlinearen Kampagnen in den Krieg und steuern je Partei zwölf bis 15 Einheiten. Bis Ende des Jahres müssen Sie sich allerdings noch gedulden. Schwierig, was? ANDREAS BERTITS

Info: www.eagames.com/pccd/lotr_bf me/home.jsp

LIES MICH!

SAM & MAX 2 EINGESTELLT

Adventure | Adventure-Fans traf diese Meldung wie ein Schlag ins Gesicht: Lucas Arts hat die Entwicklung des vielversprechenden *Sam & Max 2* eingestellt. Auf der offiziellen Webseite erklärte Finanzchef Mike Nelson, dass es aus wirtschaftlichen Gründen nicht die richtige Zeit wäre, ein Adventure auf den Markt zu bringen. Nicht nur *Sam & Max*-Erfinder Steve Purcell ist über diesen Schritt empört. Fans riefen eine Petition ins Leben, um den Titel zu retten. Wenn Sie auch Ihre Stimme abgeben möchten, können Sie dies unter www.petitiononline.com/SamMax2/petition.html tun. (AB)
Info: www.lucasarts.com



»Ernie und Bert: perverse Rollenspiele.«

ROLLERCOASTER TYCOON 3

WiSim | Sie lieben das Gefühl, wenn sich Ihnen in der Achterbahn der Magen umdreht? Dann freuen Sie sich mit Sicherheit schon auf *Rollercoaster Tycoon 3*. Auch im neuesten Teil der WiSim sollen Sie einen Vergnügungspark aufbauen. Frontier Developments spendiert der Serie allerdings eine brandneue 3D-Engine, mit der sich die Attraktionen aus jedem Blickwinkel betrachten lassen. Geplanter Erscheinungstermin ist Weihnachten. (AB)
Info: www.rollercoastertycoon.com



»Einfach gestrickt: DNA-Strang von Verona Feldbusch.«

WIDESCREEN

Vermischtes | Das Kino- und DVD-Magazin Widescreen lockt zum Preis von 4,99 Euro ab Ausgabe 4/2004 monatlich mit einem kompletten Film auf DVD. Die erste Ausgabe enthält das dreifach oscarprämierte Drama *Magnolia* mit Tom Cruise. Also los, schnell zum Kiosk! (AB)
Info: www.widescreen-online.de

BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Seit wann lesen Sie PC ACTION?





»Durchgedreht: Der Blaumann hielt sich für einen Hubschrauber.«

»Solange nur der Ball an die Latte geht, ist alles in Ordnung.«

Die Mauer muss weg!

Warum der EURO 2004 immer noch nicht mehr wert ist, wird Ihnen der neue Titel von EA auch nicht verraten.

Sportspiel | Was für eine Überraschung! Rechtzeitig zum bevorstehenden Fußballereignis wuchten die Herren von EA die entsprechende Mattscheiben-Umsetzung auf den Markt. Der Spielumfang ist, wie von Electronic Arts gewohnt, gigantisch. Insgesamt stehen 51 europäische Länderteams zur Wahl, die von der Qualifikation samt möglicher Relegationsspiele über Freundschaftsspiele bis hin zum Titelgewinn in Portugal begleitet werden dürfen. Zahlreiche neue Spielmodi – und endlich auch Dribblings wie Übersteiger und Tunnelversuche – sollen dem Dauerbrenner noch mehr Spieltiefe verpassen. Außerdem spendierte man dem *FIFA*-Pass-System eine Generalüberholung. Weite Flanken sollen Spieler besser kontrollieren können und gemeine Heber über den Torwart sind bei *EURO 2004* ebenfalls möglich.

RALPH WOLLNER

Info: www.electronic-arts.de

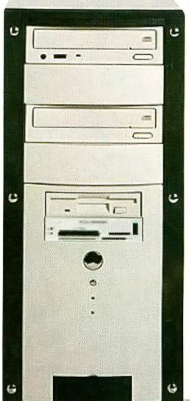

DIE INVASION HAT BEGONNEN!
SCHICK' DIE BREED ZUR HÖLLE!
Die Schlacht beginnt im FEBRUAR 2004
"Breed ist Action pur mit einer spannenden Geschichte und einer faszinierenden Flotte von Flug- und Fahrzeugen, in denen Sie riesige, räumlich dargestellte Umgebungen (un)sicher machen."
ComputerBild Spiele 12/03
WWW.BREEDGAME.COM
PC CD-ROM
BREED
©2004 CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT AG
The way it's meant to be played
NVIDIA
POWERED BY gamespy
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved
cdv
www.cdv.de
Brat designs

Mitmachen und abgreifen per SMS!

ATARI-GEWINNSPIEL

SEITE 18

Und schon wieder hauen wir einen Killer-PC raus. Zusammen mit Atari verlost PC ACTION diesmal den Atelco-Computer 4maxx! mit Athlon-Prozessor XP 3000+, 512 MByte RAM, 120-GByte-Festplatte und der Leadtek-Grafikkarte Geforce FX 5900 (128 MByte). Wie Sie an dieses Sahneschnittchen herankommen? Beantworten Sie einfach die Frage auf Seite 18 und senden Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 31" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 31 A) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Dann bekommen Sie nach und nach vier weitere Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf Ihr Handy geschickt. Erneut senden Sie daraufhin bitte Ihre Antwort mit Schlüsselwort „pca 31" und Lösungsbuchstaben (also etwa „pca 31 B") an die 81 114* (aus Deutschland), 0900 101 010** (aus Österreich) oder 72 444*** (aus der Schweiz). Nur die Besten kommen zur fünften Frage und können den PC abgreifen. Viel Glück!



LESERBRIEFE-GEWINNSPIEL

SEITE 26

Sie stehen auf scharfe Dias und getragene Frauen-Wäsche? Sie Lüstling! Egal, wenn Sie so ein Zeug abgreifen wollen, dürfen Sie jetzt jubeln. Denn PC ACTION räumt das Lager und verlost Erinnerungsstück der Cover-Model-Shootings aus den Jahren 1999 bis 2002. Beantworten Sie die Frage auf Seite 26 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 32" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 32 C) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Fotoshootings", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 34

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 35" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 35 far cry) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



BATTLEFIELD VIETNAM

SEITE 79

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir jede Menge Fan-Devotionalien zu *Battlefield Vietnam*, darunter Fahnen, Tarnhosen, Mauspads, einen Rucksack und eine Uhr. Was Sie tun müssen, um diese Schätze abzugreifen? Beantworten Sie die Frage auf Seite 79 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 33" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 33 D) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „EA-Vietnam", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



UNREAL TOURNAMENT 2004

SEITE 87

Atari und PC ACTION haben ein Herz für Shooter-Fans. Deshalb gibt's zum Verkaufsstart auch Preise zu *Unreal Tournament 2004* zu gewinnen. Zum Beispiel die Special Edition, zehn Vollversionen und attraktive Mauspads. Beantworten Sie die Frage auf Seite 87 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 34" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 34 B) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „UT 2004", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

DARAUF WARTEST DU!

SEITE 45

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 36" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 36 UT 2008) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.



*Pro SMS 0,49 EUR/SMS. (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12); ** 0,60 EUR/SMS; *** 0,70 SFR/SMS; **** 0,41 EUR/min; ***** 0,50 SFR/min

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

DIE NEUE 1&1 SER

NEU!

100% FTP-BACKUP!

Ab sofort bieten Ihnen die 1&1 Server sensationell mehr Sicherheit: Das 100% Backup-System! Das heißt, der Backup-Platz entspricht der Festplatten-Größe – beim Root- und Windows-Server können Sie Ihren gesamten Speicherplatz sichern, so oft Sie wollen, und das ohne Berechnung des Traffics. Beim 1&1 Managed-Server erfolgt die Datensicherung automatisch.

NEU!

JETZT BEI 1&1!

CONFIXX 3.0 PROFESSIONAL

Bei den **1&1 Root-Servern** überzeugt das neueste Confixx Professional 3.0 durch neue Oberfläche, verbesserte Benutzerführung und Sicherheit. Optimierte Rechteverwaltung, alle Funktionen mit einem Login möglich. Unterstützung von SPAM-Filtern und Mailinglisten u. v. m.

NEU!

SERIELLE KONSOLE!

Die serielle Konsole erlaubt Ihnen bei den **Root- und Windows-Servern** auch ohne Netzwerk den Zugriff über die serielle Schnittstelle z. B. bei Fehlern in der Netzwerk-Konfiguration.

1&1

CPU 42°C

Funktion + -

1&1 ROOT-SERVER
Maximale Handlungsfreiheit für LINUX-Profis

- **Neu!** 100% Backup für optimale Datensicherheit
- **Neu!** SuSE Linux 9.0 Betriebssystem
- **Neu!** CONFIXX 3.0 Professional (vorinstalliert)
- **Neu!** Serielle Konsole
- 1&1 Recovery-Tool
- Eigener Mailserver
- „Gameserver-Ready" u. v. m.

CONFIXX3 Professional **

1&1 Root-Server L – Nur 69,– €/Monat* – 75 GB Traffic/Monat

1&1 ROOT-SERVER L:
Intel Celeron mit 2.400 MHz, 512 MB-RAM, 80 GB Festplatte, 75 GB Traffic/Monat

1&1 Root-Server mit noch schnelleren Prozessoren und mehr Speicherplatz, z. B. Intel Pentium 4 mit 3.060 MHz-Prozessor und 120 GB Festplatte finden Sie im Internet: www.1und1.de/server

1&1 WINDOWS-SERVER
Administration über neuestes Windows-Betriebs-System

- **Neu!** 100% Backup für optimale Datensicherheit
- **Neu!** Windows Server 2003 (Standard Edition, vorinst.)
- **Neu!** Serielle Konsole
- Microsoft IIS 6.0 Webserver (inkl. ASP + .NET-Framework)
- FrontPage® 2002 + Webmatrix CD
- uneingeschränkter Admin-Zugriff
- „Gameserver-Ready" u. v. m.

Windows Server 2003 **

1&1 Windows-Server L – Nur 89,– €/Monat* – 75 GB Traffic/Monat

1&1 WINDOWS-SERVER L:
Intel Celeron mit 2.400 MHz, 512 MB-RAM, 80 GB Festplatte, 75 GB Traffic/Monat

1&1 Windows-Server mit noch schnelleren Prozessoren und mehr Speicherplatz, z. B. Intel Pentium 4 mit 3.060 MHz-Prozessor und 120 GB Festplatte finden Sie im Internet: www.1und1.de/server


* Einmalige Einrichtungsgebühr 99,– €. Preise inkl. MwSt. Versandkosten bei zusätzlicher Software-Bestellung 6,– €. Zusätzliches Transfervolumen: Volumenabhängig von 0,003 €/MB bis 0,006 €/MB.



Mehr Infos: 01 80/5 00 - 15 35 (0,12 €/Min.)

NET NEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

PC ACTION WWCL sponsored by intel

Felix Lohmeier
Aka Parcefix
20 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

»Die ALPHA in Celle ist etwas Besonderes. Ich kann jedem, der diesen Szenetreff noch nicht kennt, empfehlen, der LAN-Party Ende Mai einen Besuch abzustatten. Da kommt jeder auf seine Kosten.«

»Überbelegt: Gummi-Celle.«

Matthias Grenzdörfer (29) hat eine Wäschetrommel vom Schrottplatz zum PC umgebaut.

Leute, haun' wir auf die Pauke!

Frische Cocktails in Celle: Vom 28. bis 30. Mai schmeißt das Team der ALPHA-LAN-PARTY in der Congress Union Celle nicht nur die Zapfhähne an, sondern auch ein Netzwerk für 496 Zocker.

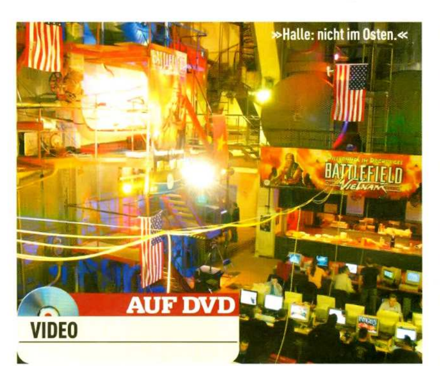
LAN-Party | Die ALPHA-LAN-Party in Celle geht in die siebte Runde. Im exklusiven Ambiente der Congress Union Celle treffen sich vom 28. bis 30. Mai ebenso begeisterte Hobbyspieler wie schräge LAN-Party-Vögel. Die ernsthaft ausgetragenen ASUS-WWCL-Turniere locken bekannte Teams aus ganz Deutschland an. Gleichwohl ist die Cocktailbar das Aushängeschild des familiären Szenetreffs. Hier – an der Theke in Celle – trifft sich die Welt der E-Sportler und Alt-Netzwerker friedlich bei einem frischen Cocktail oder einem kühlen Glas Bier. Gleich nebenan fordert das Kickerturnier die motorischen Fähigkeiten der Zocker über das übliche Mausgeschiebe und Tastengedrücke hinaus. Wenn daraufhin die Kräfte schwinden, darf der hungrige Gast auf den Bringdienst von Flying Pizza und einen griechischen Gyrosimbiss zählen. Aus dem Griechischen ist auch der Name der LAN-Party entlehnt, die sich ALPHA EFTA nennt, was nichts anderes als ALPHA Sieben bedeutet. Auch ohne offiziellen Casemod-Wettbewerb lassen sich viele Bastler mit interessanten Geräten sehen. Ein besonders billiges Exemplar haben wir auf der letzten ALPHA im November gesichtet: Matthias Grenzdörfer (29) bastelte sich aus einer Wäschetrommel vom Schrottplatz für 3,74 Euro in drei Tagen einen Casemod im Hochglanzlook (siehe Foto). Ganz so billig wie Schrott ist das Ticket für ein Wochenende auf der ALPHA nicht. Zum Preis von 30 Euro kommen dafür volljährige Zocker auf ihre Kosten, egal ob mehr Wert auf Turniere oder Party gelegt wird. FELIX LOHMEIER

Info: www.alpha-lanparty.de

150 Bengel bei Charlie

Ferngesteuerte Minipanzer und anderes Spielzeug verzückten die Besucher der BATTLEFIELD-VIETNAM-LAN-PARTY. Stargast: Chefentwickler AJ Marini.


»Die Bundeswehr: eine starke Truppe!«



»Halle: nicht im Osten.«

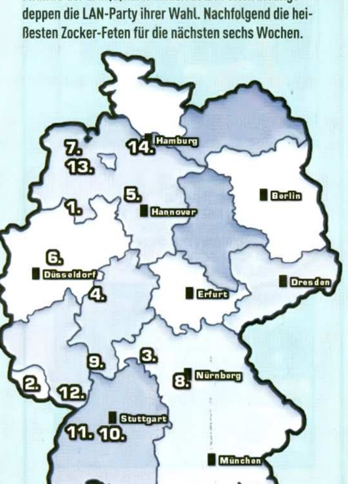
LAN-Party | Seit dem 19. März steht *Battlefield Vietnam* in den Läden. Schon zwei Wochen vor dem offiziellen Verkaufsstart hatten 300 Teilnehmer und weitere Besucher der BF-Con 04 LAN-Party die exklusive Möglichkeit, das Spiel anzutesten. Die 150, die den Weg nach Düsseldorf wagten, bekamen einiges geboten: Zur Eröffnung zeigte Chefentwickler AJ Marini von der Spieleschmiede Dice die neuen Features und beantwortete Fragen zum Spiel. Am Samstag startete dann das erste *BF Vietnam*-5on5-Turnier, das der Clan Ping-of-Death für sich entscheiden konnte. Der Zusammenschluss von Community-Team, BF-News.de und Teilen des CS-Docs-Orgateams gab sich mit offizieller Unterstützung von EA Games alle Mühe, die LAN-Party zu einem besonderen Ereignis zu machen. Darunter litt der Ablauf des normalen Programms etwas. Viele kleine Ideen und die Detailverliebtheit der Veranstalter machten die Feier zum *Battlefield Vietnam*-Start dennoch zu einem besonderen Tag. Für viel Spaß sorgte zum Beispiel das Überraschungsturnier mit ferngesteuerten Mini-Laserpanzern (Bild rechts oben). Die meisten Besucher wünschten sich eine Nachfolgeveranstaltung. FELIX LOHMEIER

Info: www.bfnam-lan.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC Action WWCL sponsored by intel	URL
DEUTSCHLAND					
1 The Summit III	02.04.2004	49074 Osnabrück	1085	✘	www.the-summit.de
2 SaarLANer 3	02.04.2004	66271 Kleinblittersdorf	350	✔	www.saarlaner.de
3 Mil-LAN-niuM 7	02.04.2004	97070 Würzburg	450	✘	www.mil-lan-nium.de
4 Marburg-LAN 6.0	02.04.2004	35083 Wetter	275	✔	www.marburg-lan.de
5 GSH-VII	02.04.2004	30827 Garbsen	300	✔	www.gsh-lan.com
6 ['ju:nien] VII	02.04.2004	58093 Hagen	665	✘	http://union.lanparty.de
7 LAN66 Easter Combat 4	09.04.2004	26316 Varel	300	✔	www.lan66.de
8 CTL 2004	09.04.2004	91052 Erlangen	800	✘	www.ctl2004.de
9 Projekt XXL	16.04.2004	69509 Mörlenbach	600	✘	www.network-club.org
10 LANbada Convention 4	17.04.2004	72764 Reutlingen	400	✔	www.lanbada.de
11 Circus Infernus 28	23.04.2004	77767 Appenweier	222	✔	www.circus-infernus.de
12 Juze Combat IV	30.04.2004	76761 Rülzheim	250	✔	www.netquarter-online.de
13 nFrag 4	14.05.2004	26123 Oldenburg	672	✘	www.nnga.info
14 MultiMadness 23	14.05.2004	21220 Seevetal-Maschen	276	✘	www.multimadness.de
ÖSTERREICH					
DEVCON 5 Lan	17.04.2004	6112 Wattens	80	✔	http://lan.devcon.cc
14. fKK LAN	30.04.2004	4050 Traun	200	✔	www.kasperls.com/lan/
SCHWEIZ					
sLANp IX	08.04.2004	8180 Bülach	450	✔	www.slanp.ch
LANCON 4	09.04.2004	4053 Basel	300	✔	http://lancon.kabelsalat.ch
LANforce 6	23.04.2004	3400 Burgdorf	504	✔	www.lanforce.ch





Große Ausscheidungen angekündigt!

Worüber andere nicht sprechen, das proklamiert die ESL ganz offen: Bei den EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIPS kämpfen Teams aus 24 Ländern um 20.000 Euro Preisgeld.

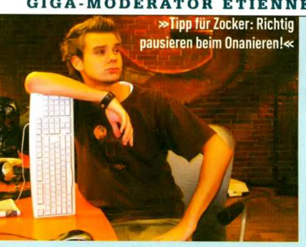
E-Sports | Gespielt wird in einer halbjährlichen Saison in sechs Gruppen. Die besten acht Länder lädt der Veranstalter, die European Sports League, zum Finale nach Köln, wo es um den Titel des Europameisters und 20.000 Euro Preisgeld geht. In der aktuellen Saison sind nur *Counter-Strike* und *Warcraft 3 TFT* vertreten. Das deutsche Team stellte der DeSpV auf, einer der beiden deutschen E-Sports-Verbände. Rami 'raal' Allouni berief man als Manager, Philipp 'hazz' Mohr (mTw) zum Kapitän des *Counter-Strike*-Teams. Das *Warcraft 3 TFT*-Team führen Sebastian 'Rax' Serafin (mTw) und Mattis 'pLaGuE' Losch (Mouz). Die restlichen Spieler setzen sich großteils aus den Clans Ocrana, Mousesports und Mortal Teamwork zusammen. Gemeinsam bilden sie das „Team-Ger". Wer die Jungs unterstützen möchte, kann sich jetzt das offizielle Fanshirt bei www.gamerswear.com bestellen. FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net/enc



BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ OUTET SICH ALS JUNKIE.



»Tipp für Zocker: Richtig pausieren beim Onanieren!«

Sucht und Ordnung

Ich liebe es, online zu zocken. Ein Computergegner leidet nämlich nicht, wenn man ihn mit einem astreinen Frag an die Wand klatscht. Das Schlimme an Online-Spielen ist allerdings die Sucht. Wer „sein" Spiel gefunden hat, wird es wahrscheinlich für den Rest seines Lebens zocken. Wie ein Hobby, welches einen ewig begleitet. So spielt meine Oma immer noch Skat und Kollege Fränkel häkelt seit Jahren mit Leidenschaft Eierwärmer. Jeder wie er mag. Doch Gefahr tut sich mit der aktuellen Generation von Online-Rollenspielen auf. Die sind nämlich nicht mehr nur „Multiplayer", sondern auch noch „massively". Auf gut Deutsch: Rollenspiele für die total Bekloppten! Ich zähle mich leider auch zu Letzteren. Spätestens wenn *World of Warcraft* erscheint, wird diese Kolumne nicht fortgesetzt, das Auto vertickt und fortan die Partei unterstützt, die Arbeitslosen am meisten unter die Arme greift. Aber zum Glück bin ich nicht alleine. Ich wette, jeder hier kennt mindestens einen Süchtling. Ja, ich rede von den Leuten, die für bares Geld bei Ebay einen magischen Zweihänder ersteigern. Ich rede von den durch tiefe Augenringe gekennzeichneten Menschen, die häufiger Kontakt mit Orks hatten als Peter Jackson und die mehr gezaubert haben als Siegfried und Roy. Neulich hatte ich einen lustigen Dialog mit einem Hardcore-*Dark Age of Camelot*-Fan. Ich fragte ihn, was er für das Wochenende plane. Er sagte, seine Gilde würde eine Party feiern. Ich dachte natürlich an kostenlosen Gerstensaft, laute Musik und willige Frauen. Also fragte ich: „Kann ich auch kommen?" Er: „Klar, haste einen Account?" Natürlich hieß ich eine solche Einstellung nicht gut. Schließlich machte ich mir Sorgen um sein soziales Wohlbefinden. Ich machte den Knaben also darauf aufmerksam, dass er doch auch mal wieder was mit seiner Freundin unternehmen solle. Er antwortete direkt: „Hab ich doch erst vor kurzem." Ich: „So? Was denn?" Er: „Wir haben neulich gemeinsam nach dem G-Punkt gesucht?" Na also, dachte ich. Doch kein Nerd. Ich: „Und, seid ihr fündig geworden?" Er: „Ja, satte 20.000 Treffer bei Google!" ETIENNE GARDÉ



»Prinz Charles: Segelohren nicht mehr zu kaschieren.«

Nix Meer!

Der Mehrspieler-Modus für ANNO 1503 streicht die Segel.

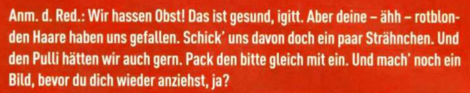
Aufbau-Strategie | Länger als ein Jahr und ein Add-on haben wir darauf gewartet. Wir wollten *Anno 1503* im Internet und Netzwerk gegen Freunde und Kollegen spielen. Bis zu acht Spieler gleichzeitig waren vorgesehen. Jetzt teilte Sunflowers offiziell mit, was PC ACTION schon länger befürchtete: Der Mehrspieler-Modus ist gestorben. Die Arbeiten am Patch wurden eingestellt. Auch nach über 20 Probeversionen kämpften die Entwickler bis zum Schluss mit technischen Problemen. Eigenarten der Betriebssysteme, Schwierigkeiten mit dem Ausbau von Siedlungen, steigende Systemanforderungen und nicht synchron übermittelte Spielzüge an die beteiligten Spieler bedeuteten schließlich das Ende aller Mehrspieler-Träume. JOACHIM HESSE
Info: www.anno1503.com

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Caroline
Beruf: Schülerin
Alter: „brave" 18 Jahre
Nickname: Caro oder Chatterbabe
E-Mail: Badcaroline@web.de
Homepage: Keine Angabe
Lieblingsgenre: Taktik-/Team-Shooter, Adventures, Strategie
Lieblingsspiele: Fallout, NOLF 2, BF 1942, ET, SWAT 3 etc.
Seit wann ich spiele: Seit ca. 1996
Statement: Esst mehr Obst! Reicht so ein Statement, um in die PC ACTION zu kommen? ;) Hat immerhin was Vorbildliches, oder?



Anm. d. Red.: Wir hassen Obst! Das ist gesund, igitt. Aber deine – ähh – rotblonden Haare haben uns gefallen. Schick' uns davon doch ein paar Strähnchen. Und den Pulli hätten wir auch gern. Pack den bitte gleich mit ein. Und mach' noch ein Bild, bevor du dich wieder anziehst, ja?

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

THE SAGA OF RYZOM

Online-Rollenspiel | In *The Saga of Ryzom* von Entwickler Nevarx entdecken Sie das Land Atys, das sich von Welten anderer Genre-Vertreter drastisch unterscheidet. Hier bevölkern keine Elfen oder Orks die Landschaft, sondern eigenartige Kreaturen, wie die blauhäutigen und ständig maskierten Zoraï. Im Spiel decken Sie gemeinsam mit bis zu 5.000 Freunden pro Server das Geheimnis um die Vergangenheit von Atys auf. Im Sommer geht es auf Abenteuersuche. (AB)
Info: www.ryzom.com



»Wie die Nase der Mück', so auch ihr bestes Stück.«

COUNTER-STRIKE 1.6

E-Sports | Der Evergreen *Counter-Strike* und das neue *Condition Zero* konnten seit knapp einem halben Jahr ausschließlich online über die von Valve entwickelte Software Steam gezockt werden. Anfang März hat die Spieleschmiede nun endlich ein Update eingespielt, das *Counter-Strike* im Netzwerk auch wieder ohne Verbindung zu Steam ermöglicht. Damit kann auf LAN-Partys endlich problemlos die Version 1.6 eingesetzt werden. Valve reagierte mit dem längst überfälligen Update auf die geballte Kritik der Fangemeinde. (FL)
Info: www.steampowered.com

FAR-CRY-MEISTERSCHAFT

E-Sports | Die NGL hat sich bei Ubisoft die offizielle *Far Cry*-Meisterschaft gesichert. Auf allen LAN-Partys mit NGL-Lizenz können ab sofort Punkte für den Meistertitel im Tropen-Shooter gesammelt werden. Die Qualifikationsphase endet Anfang August. Es locken Preisgelder in Höhe von 8.750 Euro. (FL)
Info: www.ngl-europe.com

FERIENDORF-LAN-PARTY

LAN-Party | Die Idee der Feriendorf-LAN-Party: Mehrere Clans mieten sich je einen Bungalow, vernetzen diese untereinander und zocken dann Haus gegen Haus. Veranstalter Innovative LAN-Entertainment griff diese Idee auf und perfektionierte sie. Im Center Parc Bispingen in der Lüneburger Heide bot die LANresort-Party Platz für maximal 400 Spieler. Das Angebot nutzten 260 Zocker, die sich auf rund 40 Bungalows verteilten und je nach Größe und Ausstattung umgerechnet zwischen 70 und 95 Euro pro Person abdrückten. Der Veranstalter begeisterte dank der Spaßturniere und viel Drumherum nahezu alle Teilnehmer. Die nächste LANresort startet vermutlich im März 2005. (FL)
Info: www.lanresort.de





Tipp: Kostenlos registrieren unter www.mload.de und 1 Klingelton nach Wahl gratis downloaden!

Alles fürs Handy. Alle Highlights. Alle Netze. www.mload.de

Einfach Bestellnummer per SMS an 31515 senden!
Sofort kommt eine SMS mit dem Download-Link.

€ 0,43 pro Klingelton oder Logo im Paket
€ 1,- pro Spiel im Paket

Klingelton-Paket	7 Töne monatlich	€ 2,99*
Logo/MMS-Paket	7 Logos/MMS monatlich	€ 2,99*
Spiele-Paket	5 Spiele monatlich	€ 4,99*

Mehr über unsere Pakete unter www.mload.de

Klingeltöne

Augen auf!	**A:** 46452	**B:** 35227	**C:** 100031475
Ich bin ein Star – Hol mich ...	**A:** 46628	**B:** 35028	**C:** 100031541
Turn Me On	**A:** 46453	**B:** 35326	**C:** 100031505
Toxic	**A:** 46785	**B:** 31515	**C:** 100031533
Superstar	**A:** 46480	**B:** 32806	**C:** 100031500
Shut up	**A:** 45573	**B:** 35118	**C:** 100031285
Du hast mein Herz gebrochen	**A:** 46358	**B:** 31578	**C:** 100031502
Hey Ya!	**A:** 42608	**B:** 35097	**C:** 100031223
Behind Blue Eyes	**A:** 46416	**B:** 31444	**C:** 100031477
Powerless (Say What You Want)	**A:** 46787	**B:** 35371	**C:** 100031515
A Team	**A:** 43069	**B:** 34156	**C:** 100030112
Ab in den Süden	**A:** 43066	**B:** 32312	**C:** 100031076
Adams Family	**A:** 44412	**B:** 31799	**C:** 100030101
Bacardi Feeling	**A:** 43071	**B:** 32612	**C:** 100033087
Beverly Hills Cop	**A:** 44498	**B:** 31814	**C:** 100030883
Dallas	**A:** 44794	**B:** 34384	**C:** 100030143
Feel	**A:** 46579	**B:** 32672	**C:** 100030724
Free Like The Wind	**A:** 44665	**B:** 32478	**C:** 100031171
It's My Life	**A:** 45378	**B:** 35103	**C:** 100031230
Knight Rider	**A:** 43044	**B:** 34354	**C:** 100030221
Like Ice In The Sunshine	**A:** 44293	**B:** 33959	**C:** 100033428
Magnum	**A:** 44365	**B:** 34339	**C:** 100031366
McGyver	**A:** 44362	**B:** 34357	**C:** 100030234
Mission Impossible	**A:** 43058	**B:** 31841	**C:** 100033133
Music Is The Key	**A:** 45453	**B:** 35064	**C:** 100031193
Schick mir 'nen Engel	**A:** 44704	**B:** 32802	**C:** 100031170
Southpark	**A:** 44233	**B:** 34369	**C:** 100030302

Spiele

Blub!	
D: 000150884	**E:** 000150887
F: 000150888	**G:** 000150889
Popstar	
D: 000153234	**E:** 000150520
F: 000150146	
Done In 50 Seconds	
D: 000153227	**F:** 000152405
Goldminer	
D: 000150527	**E:** 000150303
F: 000150110	
Racing Fever 2	
D: 000152688	**E:** 000152689
F: 000152690	
Sk8Trix	
D: 000151926	**E:** 000151928
F: 000151930	
Combat Fighting	
D: 000153380	**E:** 000153382
F: 000153383	**G:** 100150628
Dragon Stone	
D: 000152674	**E:** 000152675
F: 000152678	
Forsaken Fortress	
E: 000153357	**F:** 000153356

Logos s/w (Nokia)

1812
4384
4759
4836
4935
6025
6406
6409

Logos s/w (Siemens)

100000206
100000210
100000569
100000859
100001470
100001475
100001486
100001700

Logos farbig

64094	63366	63214
64284	62803	64368
62916	64376	64278
62824	64363	63767
62825	64201	63764
64309	64196	64344

A: MultiPoly = Poly Nokia/Poly Siemens/Poly Samsung/Poly SE T610 und kompatible Geräte 3510, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 7210, 7250, C55, S55, SL55 **B:** Mono Nokia **C:** Mono Siemens C45, M55, ME45, MT50, S45 **D:** Nokia 6310i, 3410, 3510i, 8910i, 3585, 3590 **E:** Nokia 6610, 7210, 7250, 6100, 6800, 5100, 6220, 6820 **F:** Nokia 7650, 3650, N-Gage, 6600 **G:** Siemens S55, M55

*Mit der Bestellung des m-load-Paketes erhalten Sie insgesamt 7 Klingeltöne bzw. Logos/MMS für nur € 2,99 oder 5 Spiele für nur € 4,99 jeden Monat im Paket. Wenn Ihr Monatsguthaben verbraucht ist, gelten die Einzelpreise (siehe Preisliste). Sie haben Fragen oder möchten Ihr Paket abbestellen? Wir helfen Ihnen unter hilfe@mload.de.

www.mload.de





LESERBRIEFE

Spiel mit Muschis!

Warum einige Fälle der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften live im Fernsehen gezeigt werden müssten.

Berufe wie Feuerwehrmann oder Lokomotivführer sind bei Kindern out. „Wenn ich mal groß bin, will ich BPjM-Boss werden!", hätte ich als Steppke sicher gekräht, wäre mir klar gewesen, was die Angestellten der „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien" so treiben dürfen und auch noch Geld dafür kriegen. Böse Filme schauen, böse Bücher lesen und böse Spiele zocken beispielsweise. Kürzlich standen die Jugendschützer um einen gelb-blauen Plüschkater herum, der eine Zigarette und einen Bierkrug in den Pfoten trägt und von dickbäuchiger, menschenähnlicher Statur ist. Mein Zwerchfell hätte mich beinahe getötet, als ich mir vorstellte: BPjM-Mitarbeiter und ein ehrenamtliches Zwölfergremium mit Vertretern aus Kunst, Literatur und Kirche sowie andere seriöse Menschen drücken immer wieder auf den roten Knopf eines Spielzeugs, woraufhin dieses wechselweise mit der Stimme des Bundeskanzlers die Sätze „Mein Sack juckt!", „Ah, da kommt die Muschi!", „Wie, du willst nicht vögeln?", „Nu' mach mal nich' die Welle hier!" oder einen satten Rülpser von sich gibt. Ich finde, derartige Fälle von Realsatire sollten im Fernsehen übertragen werden, dann könnten Amateure wie Michael Mittermeier einpacken! Eigentlich war der so genannte „Prollkater" vom Hersteller für Jugendliche ab 14 Jahren gedacht und entsprechend gekennzeichnet. Doch dann meinte jemand, der possierliche Geselle könne „Kinder und Jugendliche sozialethisch desorientieren, da [...] Personen zu reinen Sexualobjekten herabgewürdigt würden". Es folgte ein Indizierungsantrag. Der wurde – nebenbei erwähnt – abgeschmettert. Weil die BPjM-Leute nicht, wie viele glauben, unter Desorientierung leiden und klarstellten, dass eine ebensolche Gefahr auch nicht von dem Wuschelpuscheltierchen ausgehe. Außerdem könne das Wort Muschi „[...] umgangssprachlich sowohl das weibliche Geschlechtsorgan bezeichnen als auch Katze bedeuten [...]." Übersetzt bedeutet das: Eine feuchte Muschi ist im Zweifelsfall ein Stubentiger, der im Regen stand. Wer Muschis leckt, ist übertrieben tierlieb, wer sie rasiert, ein Tierquäler. Und alle, die bei der Überschrift dieser Kolumne an etwas Falsches gedacht haben und mir wieder eine Moralapostel-Epistel senden wollten, sind selbst versaute Ferkel. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

Foto: action press/Montage: Carola Giese

»Kriegsbemalung half schon den Indianern einen Scheißdreck.«



FEUERSCHUTZ

Ich hätte eine Frage. Was für eine Firewall soll ich mir zulegen? Eine von McAfee, eine von Zone Labs oder eine von Tiny Software? Ich kann mich nicht entscheiden, was meinen Sie?

MATTHIAS KNOLL, PER E-MAIL

Wir meinen ebenfalls, dass Sie sich nicht entscheiden können.

WECHSELJAHRGANG

Erst mal das übliche Lob: Ihr seid kompetent und lustig und auch ich als „ältere" Frau über 30 habe viel Spaß beim Lesen. Und beim Zocken. Auch wenn ich es nicht witzig fand, dass in einer der letzten Ausgaben knapp 30-jährige Frauen als „kurz vor dem Klimakterium stehend" bezeichnet wurden. [...]

MOONA, PER E-MAIL

Das war ja auch kein Witz.

KABELLEGER

Hallo, liebes (?) PC-ACTION-Team, gleich zur Sache: Ich besitze einen Dell Dimension Superior 8300 (Standardausführung) mit einer Ati-Radeon-9800-Pro-Grafikkarte und der Sound Blaster Audigy 2 (Punkt, Komma irgendwas). Laut Handbuch ist es möglich, VHS-Videodaten auf den Rechner zu übertragen. Das Problem ist nur, dass mir kein Mensch sagen kann, was für ein Kabel ich dafür brauche (ich würde

gerne alte Familienaufnahmen archivieren). Die Wiedergabe auf dem Fernseher läuft problemlos über ein S-VHS- auf Scartkabel. Kann ich dieses Kabel sowohl für die Ein- als auch für die Ausgabe benutzen? Wenn ja, muss ich irgendwo von Ein- auf Ausgabe stellen? Wenn nein, wie sonst? Mit der weinerlichen Bitte um Hilfe oder wenigstens Anteilnahme und dem obligatorischen, schleimerischen Lob (ihr seid die Besten!)*

FABIAN NAGEL, KONSTANZ

Da wir die Wahl hatten, entschieden wir uns für die Anteilnahme.

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

FEHLSTART

Foto: action press



»Nach dem Olympiasieg im Rückenschwimmen stand Tim Buktu im Mittelpunkt der Medien.«

Ich habe den mta client 0.3 für GTA Vice City und möchte übers Internet spielen. Doch wenn ich das Spiel starten möchte, kommt die Fehlermeldung „unhandled exception c0000005 at adress 00652f30".

MARIUS ROEMER, PER E-MAIL

Danke, das wollten wir immer schon mal nicht wissen.

TOTAL VERSAUT

Foto: action press



»Ehemals Musiker: Ahmet Iscitürk (rechts).«

Moin Fränkel, da schau ich mir grad mal die Homepage-Steckbriefe eurer minderbemittelten Redaktion durch und was sehe ich? Einer der Lieblingsfilme des türkischen Mr. Proper heißt „Kaviar Kavalier 2"? Klingt massiv versaut. [...]

STEFAN SCHIKORRA, PER E-MAIL

Wir haben Ahmet Iscitürk auch nie verstanden. Fischeier schmecken doch scheiße.

VERGESST ES!

Muss euch ein ganz großes Lob aussprechen. Euer Mag ist so schlecht, dass es schon wieder gut ist. Auch wenn viele Leser (oder vielmehr Nicht-Leser) etwas anderes behaupten, niemand schafft es besser als ihr, Kompetenz und Fun unter einen Hut zu bringen. Endlich mal eine PC-Zeitschrift, die etwas Farbe in die sonst triste Welt von uns Zockern bringt. [...] Vergesst diese zurückgebliebenen Nörgler, die versuchen, euch das Leben schwer zu machen. [...]

CLAUDIA GAFRILOF, LIPPSTADT

Bei einem fünfstelligen Monatsgehalt steht man da drüber, keine Sorge.

KOM MA' HER!

Könnte man den Entwicklern von NFS: Underground nicht den Vorschlag unterbreiten dass sie einen Patch entwickeln könnten mit dem man nachdem man mit dem Undergroundmodus fertig ist sich dann frei in der Stadt bewegen bzw. fahren kann d. h. dass die Streckenbegrenzungen weg sind?

MARTIN LAND, PER E-MAIL

Viel wichtiger ist: Wer entwickelt den Patch für Ihre Komma-Taste?

NACHBARSCHAFTSHILFE

Hi, ihr Affen, ich bin aus Österreich und habe eine Frage zum Abo. Außerdem macht die dem Heft beiliegende DVD Mucken und eines meiner Spiele, genauer die UT-2004-Demo, will nicht so, wie ich will. Was kann ich tun?

GAG-FU, ÖSTERREICH

Auf jeden Fall erst einmal auswandern!

RITTER NÖTIG

Sehr geehrtes PC-ACTION-Team, in Ausgabe 4/2004 Ihres Magazins schreiben Sie auf Seite 43 in der Antwort auf den Leserbrief mit der Überschrift „Haben die 'nen Ritterschlag? 2", dass man als Abonnent ebenjenes dort abgebildete Foto (Bildinhalt: die umwerfend charmante Rebecca Ritter; Bildunter-



Hiermit stelle ich den Antrag, Benjamin „Ausfall" Bezold an den Pranger zu stellen. Der Antrag begründet sich wie folgt: In seinem Beitrag über Battlefield Vietnam (PCA 4/2004, S. 17) verlegt Herr Bezold die Handlung der HBO-Miniserie „Band of Brothers – Wir waren wie Brüder" kurzerhand nach Vietnam. Demnach wäre die US-Armee 1944 an einem völlig falschen Strand gelandet und hätte versehentlich das falsche Land „befreit". Okay, über die geographischen Kenntnisse der Amis ließe sich streiten ... aber so daneben darf man nicht sein. [...]

PASCAL BARINA, PER E-MAIL

Den Vorschlag von Leser Tom Endres, **Benjamin Bezold** für dieses Vergehen „30 Jahre lang an seinem Sack aufzuhängen", scheiterte dummerweise daran, dass kein Mensch der Welt einen derart kleinen Knoten machen könnte. Deshalb gab's folgende Ersatzstrafe: eine Woche Fernsehen rund um die Uhr – und zwar *Big Brother* live auf Premiere. Das mag ein Verstoß gegen die Genfer Menschenrechtskonventionen sein, aber immerhin glänzte Bezold zuletzt zweimal in Folge als Pranger-König. Falls er nächsten Monat den Hattrick schafft, darf er den PCA-Wanderpokal für Oberdoofe behalten und wird entlassen.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Paul Krügel	Der Layouter patzte auf Seite 8. Deshalb stand sowohl bei der Beschreibung zum Add-on *Starcraft: Broodwar* als auch bei der Vollversion *SWAT 3*: „Als Leiter einer Spezialeinheit der Polizei verstehen Sie keinen Spaß." Dem schlossen wir uns an und schoben Krügel zur Kinozeitschrift Widescreen ab, die ebenfalls in unserem Verlag erscheint.	Hans Rumsauer, Atak Gürkan, Daniel Feyerabend, Tobias Bäurle, Andreas Wolfger und andere.
Christian Sauerteig	Präsentierte sich dumm wie Brot und machte damit gewissermaßen erneut seinem Namen alle Ehre. Beim Budget-Test zu *Hidden & Dangerous 2* schrieb er im Untertitel, dass das Spiel „vier Monate" alt sei, im letzten Absatz war allerdings von „drei Monaten" die Rede. Auch hier war Schluss mit lustig: Wir verschenkten den Kollegen an unser Schwester-Magazin PC Games.	Schnibbi vom Mars (Wir sind uns fast sicher, dass es sich dabei um ein Pseudonym handelt.)

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

1 – [1]
CALL OF DUTY
Infinity Ward



2 Λ [4]
SPELLFORCE
Phenomic



3 Λ [7]
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions



4 V [3]
MAX PAYNE 2
Remedy



5 V [2]
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
EA Black Box

6 – [NEU]
SACRED
Ascaron



7 Λ [9]
GOTHIC 2
Piranha Bytes



8 – [NEU]
X 2 – DIE BEDROHUNG
Egosoft



9 Λ [11]
COUNTER-STRIKE
Gooseman

10 V [8]
GTA VICE CITY
Rockstar Games



11	Λ	(19)	WARCRAFT 3 Blizzard Entertainment
12	Λ	(14)	DIABLO 2 Blizzard Entertainment
13	V	(6)	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Bioware
14	Λ	(17)	MORROWIND Bethesda Softworks
15	Λ	(18)	C&C GENERÄLE EA Pacific
16	–	(16)	MAFIA Illusion Softworks
17	V	(13)	FUSSBALLMANAGER 2004 EA Sports
18	V	(10)	NHL 2004 EA Sports
19	V	(15)	FIFA 2004 EA Sports
20	V	(5)	KNIGHTSHIFT Zuxxez

DU HAST GEWONNEN!

Frank Höper, Lübeck
erhält ein Spiel

DEUS EX: INVISIBLE WAR
(Test des Monats 4/2004)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 35" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 35 Pac-Man) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (Österreich) oder 72444*** (Schweiz).
Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 658 681****
Schweiz: 0901 210 212*****

Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth oder eine E-Mail an liebling@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

* € 0,49/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37)
** € 0,60/SMS; *** sfr 0,70/SMS;
****€ 0,41/Min.; *****sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörigen.

schrift: „Wenn schon, denn schon: Konfirmationskleid von Gucci.") in der mir vorliegenden Ausgabe als DIN-A1-Poster bekommt. Zu meinem Bedauern musste ich feststellen, dass dieses Poster in meinem Exemplar der PC ACTION 4/2004 nicht enthalten ist, obwohl ich Abonnent bin. Daher bitte ich Sie höflichst um eine Nachsendung dieses Posters. Auch wenn es nicht mein Verschulden ist, biete ich Ihnen – wenn verlangt – eine Erstattung der Versandgebühren an. Ich bitte Sie um Antwort, ob und wie der von mir vorgetragene Sachverhalt weiter gehandhabt wird. Falls ich mich wegen dieses Vorfalles an eine andere E-Mail-Adresse wenden soll, wäre ich auch für diese dankbar.

JÖRN HOFFMANN, PER E-MAIL

hahaha@seitwanngebenwirimhefternsthafteantwortenaufleserbriefe.de.

FRAUENFRAGE


»Damenbinden waren früher noch recht sperrig.«

Liebes PC-ACTION-Team, ich wende mich an euch in der Hoffnung, dass ihr mir vielleicht helfen könnt. Ich habe letztes Jahr mein Abitur gemacht und bin jetzt auf der Suche nach dem richtigen Weg für mich, um mein großes Berufsziel zu erreichen. [...] Welche Art von Studiengängen werden für den Bereich Spiele-Design gebraucht, wobei ich jetzt nicht nach einer Antwort wie „Informatiker" oder „Programmierer" suche, sondern eher den wirklichen Design-Bereich. Oder gibt es vielleicht so etwas wie BAs oder FHs? Oder kann man für diesen Beruf auch eine Ausbildung bei irgendeiner der deutschen Spieleschmieden machen? Ihr merkt schon, ich bin ziemlich planlos und fühl mich sehr verloren, ich hoffe, ihr könnt mir helfen.

CAROLINE GESSNER, PER E-MAIL

Hey, eine emanzipierte Frau, die einen echten Männerberuf ergreifen möchte! Das würden wir sehr gern unterstützen. Leider machen wir keine Geschlechtsumwandlungen.

ARG VERMISST!

Tach. Ich hoffe, ich wende mich an den Richtigen, wenn ich dich frage, wo euer Test von UT 2004 geblieben ist. Weil ich den doch arg vermisst habe, musste ich mich an

ein Konkurrenzblatt wenden, das schon in Ausgabe 2/04 den Test des fertigen UT 2004 hatte. Wär schön, wenn du mir diese krasse Diskrepanz von Aktualität zweier PC-Magazine mal erklären könntest!

PHILIP, PER E-MAIL

Wir geben es ungern zu: Besagtes Blatt ist uns journalistisch gnadenlos überlegen. Einen Test zu *Counter-Strike: Condition Zero* gab's bei denen ja sogar bereits vor rund einem halben Jahr. Wir Idioten haben erst jetzt bemerkt, dass *CS: CZ* und *UT 2004* fertig sind.

BLÄSER!

Foto: action press



»Erst beim Dreh stellte sich heraus, dass es ihr erster Porno war.«

[...] Seit unzähligen Jahren bin ich begeisterter Computerspieler. Doch dieses Magazin erweiterte mein Bewusstsein auf eine Art ... Bevor ich darauf näher eingehe, möchte ich noch die Hintertür zur politischen Bühne nutzen und etwas Grundsätzliches in die Welt posaunen, welche ohne diese Erkenntnisse ärmer und weitaus gefühlloser wäre. Ich denke, Darwin hatte Recht, der Limes war die einzige Mauer mit Sinn, Marx' Ideen waren gut, Stalin hat Marx nie gelesen, Karl May war ein Eierdieb, Roland Koch ist ein großer Eierdieb, der Yeti hat noch nie etwas von einem Reinhold Messner gehört, das Elsass war nur ein Geschenk, die DDR wäre auch eines gewesen ... wollte aber keiner, die Erde ist das größte Experiment im Universum, der Warp-Antrieb funktioniert doch, Kerry muss Bush töten und folgende Leute können gar nicht schwimmen: David Hasselhoff, Patrick Duffy, der Typ mit dem Hut und Captain Nemo (das ist nicht dieser dumme Fisch). Ach ja ... die Zeitschrift ... gut, eure PC GAMES oder so ... wie auch immer ... weitermachen!

HEIKO BLÄSER, GIESSEN

Tun wir, Bläser! Aber du hörst endlich auf, unser Heft zu rauchen, okay?

PRAHL VOLL!

Ich hätte da mal 'e wichtige Frage: Ihr prahlt seit den letzten zwei Ausgaben, dass eure Auflage derbe gestiegen ist! Das ist schön, nur was hab ich davon? [...]

AXEL BÖCKE, PER E-MAIL

Nichts.

FRAUEN RAUS!

Dias, getragene Wäsche und mehr: Wir verlosen Erinnerungstücke von den PCA-Model-Foto-Shootings der Jahre 1999 bis 2002.



PC-ACTION-Redakteure hatten eine Phase, da durften sie mit schönen Frauen zusammen sein. Natürlich waren die Damen bezahlt, aber was soll man machen? Wir denken wehmütig an die Zeit, als knapp bekleidete Models die Titelseiten unseres Magazins zierten – auf den Ausgaben 2/1999 bis 6/2002. Schließlich durften wir beim Fotografieren dabei sein und die Mädels mussten sich zwischendurch umziehen. Dass dies alles vorbei ist, schmerzt. Auf Anraten unserer Psychotherapeuten haben wir deshalb beschlossen, einen Schlussstrich zu ziehen. Die Frauen müssen raus! Raus aus unseren Köpfen, damit wir ein neues Leben beginnen können. Das ist IHRE Chance: Wir trennen uns im Rahmen einer Verlosung von sämtlichen Erinnerungsstücken.

»Kasten Spengemann rückt Camerons Dias raus.«

DAS GIBT'S ZU GEWINNEN!

Der erste Preis ist eine mehrere Kilo schwere Kiste mit Großbild-Dias von den damaligen Foto-Shootings. Die Bilder schnitten wir aus unseren Poesiealben und gewissermaßen aus unseren Herzen. Als zweiten Preis gibt's ein von einem Model getragenes, selbstverständlich ungewaschenes Bikini-Oberteil. Das bewahrte Joachim Hesse bis heute in seinem Nachttisch auf. Christian Bigge stiftet den dritten und vierten Preis – zwei Hosen, in die er ohnehin nie reinpasste. Benjamin Bezold entrissen wir ein gebrauchtes Schminkset mit Lidschatten, Lippenstift und Schwamm. Das ist der fünfte Preis. Um zu gewinnen, müssen Sie nur eine Frage beantworten (Tipp: Mehrere Lösungen könnten richtig sein!):

Frage: Welcher PCA-Redakteur trägt in seiner Freizeit gern heimlich Frauenkleider?

A) Christian Bigge
B) Christian Bigge
C) Christian Bigge

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 20.

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

BLÜMERANT



Foto: action press

»Arme Frauen: haben nie was zum Anziehen.«

Liebe PC-ACTION-Redaktion, ich wollte euch nur mal mitteilen, dass ihr die beste Zeitschrift habt, die es gibt. [...] PC ACTION ist eine Welt für sich. Ich bin ein treuer Abonnent und danke euch für die wunderbaren Jahre des Schmunzelns, Kicherns und der Bauchkrämpfe. Die anderen Zeitschriften sind ein Scheiß gegen euch. Und deswegen frag ich euch hier und jetzt: Wollt ihr diese Blume haben und mich heiraten? [...]

DAVID TURI, PER E-MAIL

Sehen wir aus wie Schornsteinfegerinnen, Bachelor?

SPALTER!

Tach! Nach Erhalt der diesmonatigen Ausgabe musste ich mit Erschrecken feststellen, dass man nun also auch genötigt wird, das Käseblättchen der Konkurrenz zu kaufen. Ich spreche natürlich von der Vollver-

LESERBRIEF DES MONATS



»Trotz Sangria: Langeweile am Ballermann.«

[...] Schöne Grüße aus Peru, anlässlich der ersten Leserkarte senden Marko (ich) und Karim (meine Freundin und inzwischen Frau, die mit ihrem Namen Pech hatte, weil es in Europa ein Männername ist; oder kurz: Nein, ich bin nicht andersrum). [...]

MARKO HUTH, PER ANSICHTSKARTE

Nee, nee, schon klar, die Frau von PCA-Redakteur Bertits heißt ja auch Hans-Peter. Danke für die Karte. Möget ihr von Montezumas Rache verschont bleiben! Wär in eurem Fall ja schlimmer als Migräne.

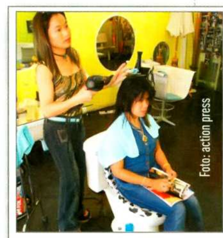
sion von Starcraft & Brood War. Mag sein, dass ihr denselben Verleger habt, aber bitte unterlasst in Zukunft dieses Splitten. Was kommt als Nächstes? Nur halbe Artikel? Das Ende des Artikels und die Bewertung stehen dann in der PCG?

MICHAEL NALAZEK, PER E-MAIL

Gar keine schlechte Idee. Wir denken drüber nach.

ABGEKACKT

Hallo, liebe Redaktion von PCA! [...] Habe mir ein neues System gekauft (P4 2,8 GHz Northwood, P4P800, Corsair 512 MB, 200 MHz DDR PC3200, Maxtor 80 Gig S-ATA, Levicom 420 Watt) und seit geraumer Zeit kommt ein Bluescreen beim Zocken oder anderen Anwendungen: „Kernel_Data_Inpage_Error, Stop: 0x0000007A, Win32k.sys". So. Habe WinXP Pro schon drei Mal neu draufgemacht! Mein Arbeitsspeicher kann auch nicht defekt sein, da ich mal ein älteres PC2100-Modul reingetan hab und der Fehler kommt immer noch! Was sagt ihr dazu? [...]



»Bei Blasenschwäche gilt es, geschickt zu improvisieren.«

MARTIN RICHTER, PER E-MAIL

Ziemliche Scheißsituation.

WITZ MIT BART

Ich bin ja ein Freund des gepflegten Humors. Das ist auch einer der Gründe, warum ich mir die PC ACTION immer wieder kaufe. In Ausgabe 4/2004 habt ihr es meiner Meinung nach an einer Stelle aber übertrieben: Auf Seite 20 schreibt ihr zum Foto von Will Smith und Martin Lawrence, die als Bad Boys posen und bekanntlich Bärte haben: „Mut zum Damenbart: türkische Putzfrauen." Hm, diesen Humor kann ich nicht ganz verstehen, da ihr damit über türkische Frauen herzieht und das ja eigentlich an Rassismus grenzt. Ich denke, es ist schade, dass an der Stelle das Niveau so gesunken ist, und finde, ihr solltet bei euren sonst doch lustigeren Sprüchen bleiben.

MICHAEL LÜTTIG, PER E-MAIL

Wir sollen bei den „sonst doch lustigeren Sprüchen" bleiben? Das heißt ja, dass du die genannte Bildunterschrift zumindest ETWAS witzig fandest. Pfui, Michael!



KLUGSCHEISSER DES MONATS

[...] Als ich in der letzten Ausgabe den „Mach's dir selbst"-Artikel gelesen hab, ist mir was ins Auge gesprungen, das geschmerzt hat, nämlich der Satz „... an der Fachhochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, wo im September mit dem Schwerpunktstudiengang Game Design die erste Spiele-Ausbildung an einer Hochschule im deutschsprachigen Raum startet." [...] Noch nie was von der Berliner Games Academy gehört? [...]

FLÄÄÄSCH PIII, PER E-MAIL

Noch nie was vom Thema „Lesen" gehört? Wir schrieben über die erste HOCHschule. Mit Diplom und so. Nach dem Besuch der Games Academy hat man tolle Berufsaussichten. Es gibt aber keinen staatlich anerkannten Abschluss. Wir lieben dich trotzdem und drücken die Daumen: Hoffentlich findest du jemanden, der dir künftig die Texte zwischen den bunten Bildern erklärt.

Herrn Hesse ist an folgender Stelle ein Irrtum passiert: „Die Reise geht vom Berliner Reichskriegsministerium (Bild oben) bis nach England und Amerika." Das Bild zeigt aber den 146 Meter langen Flur in der ehemaligen Neuen Reichskanzlei.

ANDREAS LASSAHN, PER E-MAIL

Und deine Leitung ist noch länger, oder? Das Spiel mit dem Arbeitstitel *Das Reich 2005* ist Fiktion, was alleine die Jahreszahl dezent andeutet, und die Reichskanzlei von 1945 wurde zum Reichskriegsministerium umfunktioniert. Trotzdem toll, dass du aufgepasst hast.

Auf Seite 122 schreibt Joachim Hesse: „Wir wünschen uns deshalb eine deutsche Fassung mit Slipknot, Rammstein, Megaherz und den Ärzten." Das sind ja alles tolle Bands, aber seit wann zählen Slipknot zu den deutschen Bands? Also, ab mit Joachim an den Pranger!

RONNY SCHOLLBACH, PER E-MAIL

Sind denn diesen Monat alle Brems-Synapsen Deutschlands hier versammelt? Wo steht denn in dem Satz, dass Slipknot eine deutsche Band ist? Wenn du willst, stellen wir gern Kontakt zwischen dir, Flääääsch Piii, Stephan Wiegelmann, Andreas Lassahn sowie Joni Koeltzow und Stephan Wiegelmann (für deren geistige Diarrhö kein Platz mehr war) her. Ihr könnt dann eine Selbsthilfegruppe für Hirnkasten-Legastheniker gründen.

KÜNDIGUNGSSCHUTZ

Hallo, da ich im Sommer weiter die Schule besuchen werde, will ich mein Abo kündigen! An welche Adresse kann ich die Kündigung schicken?

MICHAEL LECK, PER E-MAIL

Sie wollen doch nur testen, ob wir so blöd sind, Ihnen das zu verraten!

AHHHHHHHHH!

Hallo, PC ACTION! Na toll, ihr habt es wirklich geschafft. Da kauf ich mir die neue Ausgabe (wie immer), will natürlich sofort die Seite mit den Leserbriefen aufschlagen und dann passiert es: Ich verblättere mich und lande bei den Aboprämien! Habt ihr sie noch alle, wie kann man nur so geile Prämien fürs Abo raushauen? Ich meine, na toll, jetzt sitze ich hier und weiß nicht, ob ich lieber UT 2K4 haben will oder doch lieber Far Cry, ach ja, so eine neue Maus hätte ich auch sehr gern. [...] Ich habe mich jetzt doch entschieden, ich nehme UT 2K4 ... oder doch Far Cry? Ahhhhhhhhh

MIROSLAW BAIER, PER E-MAIL

Keine Panik! Den Wisch einfach kopieren und drei Abos bestellen.

ZÜCHTUNG UND ORDNUNG

Foto: action press

»Vom Tierheim schwer vermittelbar, weil sie nichts sehen: Blindenhunde.«

[Betreff: Her damit!]
Liebe Redakteure der PC ACTION! Die Rubrik „Her damit!“ find ich recht witzig und gerade im aktuellen Heft gibt es tatsächlich ein Angebot, das ganz hervorragend zu mir passen würde: der BREED-Rucksack! Stellen Sie sich bitte Folgendes vor: Ich wohne nicht unweit (ein paar hundert Meter) von meiner Freundin entfernt. Leider haben wir noch nicht die Möglichkeit, zusammen zu wohnen, und somit besuche ich sie des Öfteren. Jetzt der Clou: Da es da auch im weitesten Sinne um BREE-Ding [engl. für Züchtung/Anm. d. Red.] *geht, wäre dieser Rucksack erstklassig geeignet. Schließlich muss man ja die ganzen Utensilien und Spielsachen immer wieder von mir zu ihr und zurück schleppen. […]*

BASTIAN OTT, AACHEN

Wie normalerweise deine SM-Freundin sagen würde: Nimm das!

ICK BIN 'NEN BERLINA

[Betreff: Her damit!] *Tach Leute! Ick gloob, ick bin jenau der Richtige für den „Buddy Bear“! Eijentlich wollt ick mir so 'Ding schon koofen, als ick letztes Jahr uff der Ausstellung mit dene Bären war, aber leider reichten die Penunsen nich' … von irjendwat muss man ja ooch die PCA bezahlen, wa? […] Bin jerne 'nen Berlina und will unser Stadtmaskottchen wegen folgende Jründe: Weil hier jibt's die besten Paraden! (vergesst Oliver Kahn) […] Weil nicht jeder, der dich anbellt, 'en Hund is. Weil man abends über de Karl-Marx-Straße in Neukölln fahrn kann und nen Mann sieht, der wie normal uffn Bürgersteig kackt. Weil der Fußballclub hiern Frauennamen hat! […] Weil es das Berlina Telefonbuch ooch in Türkisch jibt. Weil keen Mensch wees, wie hier die Hausnummern verjeben werden. Weil es noch 1.000 weitere jute Gründe jibt! Bin jerne nen Berlina und will unser Stadtmaskottchen. […] Hoffe, dit reicht euch, mir den Bären zu schicken! […]*

SCHLAWINA, BERLIN

Dit hätt jereicht. Aber dit war uns zu wackelich, 'n Paket mit „Schlawina, Berlin“ nach de jroße Stadt zu schicken. Kurz und jut: Du hast den Absender verjessen, du olle Flitzpiepe.

LÖSCHGERÄT

Betreff: Was 'n das für 'n Scheiß? (Chicago-1930-Demo). Aaarrrgh!!! Das ist doch unglaublich! Da installiert man eine Demo, findet das Spiel scheiße, deinstalliert es wieder (nach „Vorschrift“) und dann ist (fast) dein ganzer Festplatteninhalt GELÖSCHT!!! Alles, was unter E:\Programme\ zu finden war, ist jetzt weg und das waren so ca. 22 GByte. Was is' das für eine Schweinerei? Zuerst habe ich an einen Virus – wie den myDoom oder Ähnliches – gedacht, aber ich habe einen Virenscan laufen lassen (alle Partitionen und PCA-DVD). Ergebnis: negativ. Und da die Dateien unmittelbar nach der Deinstallation verschwanden, muss es damit zusammenhängen. Was kann ich tun? […]

HERMANN SCHUMACHER, PER E-MAIL

Weil wir das Problem kennen, wollen wir ausnahmsweise mal eine ernsthafte Antwort geben, lieber Hermann. Um das Problem zu beheben, musst du lediglich den



BRIEF KASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn …

… Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

… Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

… die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papphülle).

… eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176/177 mit Hersteller-Hotlines.



SPERRMÜLL ABFUHR

Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** mit dem Stichwort **„HER DAMIT!“**. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.







DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

T-Shirt „Sacred“
(Modell „Ancaria Tour 2004“ hinten, Barbar vorne)

Plüschfigur „Vexx“
(30 Zentimeter; von Ralph Wollner leicht im Schritt beschädigt)

Buch „Nopileos“
(Roman zum Weltraumspiel *X 2 – Die Bedrohung*)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Bastian Ott, Aachen (Überraschungsrucksack „Breed“), **Thomas Heinrich, Marschacht** (Modellauto „Afrika Korps“), **Gabriel Lohre, Reichshof** (Tischaufsteller „Buddy Bear“)

ler als je zuvor!

NEU!
DSL-WLAN-Router mit dem superschnellen „g"-Standard!

DSL WLAN-Router ab 0,– €*
Sie sparen bis zu 159,95 €*!
(Im Vergleich zur UVP des Herstellers)
mit integriertem DSL-Modem

bit/s!

t/s!

DSL WLAN USB LAN1 LAN2 LAN3 LAN4 TEST Power
Gigaset SE515 dsl
Wireless ADSL Router 54 Mbit/s

Kabellos noch schneller surfen: WLAN-Router SIEMENS Gigaset SE515 dsl. Bis zu 54 MBit/s schnell für 0,– €!*

Der topaktuelle WLAN-Router mit integriertem DSL-Modem verbindet Ihren PC oder Ihr Notebook kabellos (via Funknetz) mit Ihrem 1&1 DSL-Zugang! Und das mit Übertragungsraten nach neuesten „g"-Standard – **also mit bis zu sagenhaften 54 MBit/s!** Sollte in Ihrem Rechner noch kein WLAN-Funkmodul integriert sein, können Sie dieses zum günstigen Preis von 29,90 €* gleich mitbestellen. Sie haben die Wahl zwischen USB-Adapter oder PC-Card.

SIEMENS mobile

Alternativ:
DSL-Modems mit Kabel ab 0,– €*



Jetzt wechseln: Große 1&1 DSL-Upgrade-Aktion!
Attraktive Angebote im Internet!

* 1&1 DSL ab 6,90 €/Monat inklusive 20 Freistunden bzw. 1.000 MB im Monat, jede weitere Minute bzw. jedes weitere MB kostet 1,2 Ct, die Mindestvertragslaufzeit beträgt 3 Monate.

T-DSL Anschluss von T-Com, T-DSL 1000 16,99 €, T-DSL 2000 19,99 €, T-DSL 3000 24,99 €. Einmaliger Bereitstellungspreis bei T-DSL Neuanmeldung und Selbstmontage 99,95 € an die Deutsche Telekom AG, T-Com. T-DSL ist in Anschlussbereichen verfügbar.

WLAN-Router für 0,– € nur in Verbindung mit einer gleichzeitigen Neuanmeldung zu 1&1 DSL und T-DSL 2000 oder T-DSL 3000. WLAN-Router für 29,90 € nur in Verbindung mit einer gleichzeitigen Neuanmeldung zu 1&1 DSL und T-DSL 1000. Optional: Funkmodul 29,90 €. DSL-Modems für 0,– € nur in Verbindung mit einer gleichzeitigen Neuanmeldung zu 1&1 DSL und T-DSL 1000, 2000 oder 3000. Hardware zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale. Preise inkl. MwSt.

1&1

www.1und1.de/dsl

BLICKPUNKT

Altersvorsorge

»Übt für seinen Auftritt am Roten Meer: Moses.«

Vor der Rente schützt uns die Regierung, vor brutalen Spielen die UNTERHALTUNGSSOFTWARE SELBSTKONTROLLE. Bei Letzterer arbeiten ganz vernünftige Menschen, wie Joachim Hesse bei einem Besuch herausfand.

Berlin. 4,2 Millionen Döner-Läden, 3,5 Millionen Einwohner, 175 U-Bahn-Stationen und nur eine USK. USK ist die Abkürzung für „Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle". Die Mitarbeiter der USK bekommen von Software-Herstellern Spiele vorgelegt, um zu prüfen, für welche Altergruppe sie geeignet sind. Wenn Sie einen weißen, gelben, grünen, blauen oder roten Aufkleber auf einem Computer-Spiel entdecken, der so ähnlich wie ein Vorfahrtsstraßenschild aussieht, dann stammt der von der USK. Gegründet wurde die USK 1994. Seit am 1. April vergangenen Jahres das neue Jugendschutzgesetz in Kraft trat, sind die Altersfreigaben auf den Stickern sogar rechtlich bindend. Das bedeutet, ein 14-Jähriger darf zum Beispiel nicht *Unreal Tournament 2004* alleine im Laden kaufen. Das ist nämlich erst ab 16 Jahren freigegeben.

WIR WERDEN ÜBERPRÜFT

Neben Spielen prüft die USK unter anderem auch die Cover-DVDs der PC ACTION. Um eine Altersfreigabe für ein Spiel festzulegen, treffen sich in der Regel sechs Personen: ein Sichter, vier unabhängige Gutachter und Jürgen Hilse. Jürgen Hilse ist der ständige Vertreter der obersten Landesjugendbehörden und führt den Vorsitz. Bei der PC-ACTION-DVD ist das Verfahren einfacher. Hierbei bekommt Herr Hilse Stellen vorgeführt, die Sichter Marek Brunner zuvor als kritisch eingestuft hat. Brunner hat die DVD bereits fünf Tage zuvor von uns zugeschickt bekommen und hatte

INTERVIEW „WIR SPIELEN ALLE TITEL VON ANFANG BIS ENDE DURCH."

Mit seinen 28 Jahren ist Marek Brunner der dienstälteste Spielesichter der USK. Seit 1994 hat er über 7.000 Spiele gedaddelt. Genug davon hat er noch lange nicht.

PC ACTION Darfst du alle Spiele behalten?
BRUNNER: Nein, das geht nicht. Ich habe aber unbeschränkten Zugang zum Archiv. Ich bin zudem leidenschaftlicher Spielekäufer. Zu Hause habe ich wirklich keine einzige Raubkopie. Das Einzige, was mich drückt, ist mein Heiligenschein.

PC ACTION Wie sieht dein Alltag aus? So wie bei uns: um zwölf Uhr aufstehen, ein bisschen spielen und dann in die Disco gehen?
BRUNNER: Ich komme meistens frühmorgens hier an und sichte die neuen Spiele. Ich muss testen, ob sie laufen und ob wir auch die Hardware dafür hier haben. Danach prüfe ich, ob sie überhaupt im Vorfeld genauer angesehen werden müssen. *Barbie: Der Nagellackmanager* führen wir einfach im Laufe der Gremiumssitzung so vor. Komplexere Titel oder Spiele, die Gewalt enthalten, schaue ich mir an oder verteile sie an die anderen Sichter. In den Gremiumssitzungen führe ich die Spiele den Gutachtern vor.

PC ACTION Wo können sich unsere Leser bewerben, wenn sie auch Sichter werden wollen?
BRUNNER: Wir sind momentan bereits mit Anwärtern dicht bis unter die Dachkante. Keine Chance.

PC ACTION Spielt ihr alle Spiele von Anfang bis Ende durch? Also auch umfangreiche Rollenspiele und dergleichen?
BRUNNER: Ja, wir spielen mit Ausnahme von Endlos-WiSims oder Sportspielen alle Titel von Anfang bis Ende durch. Pro Spiel dauert das zwischen 4 und 20 Stunden.

PC ACTION Aber ihr seht nicht jeden Winkel.
BRUNNER: Das ist ein interessanter Punkt. Sicher können wir nicht jeden Winkel sehen. An der dritten Treppenstufe darauf zu achten, ob man in einen Geheimraum kommt, wenn man zweimal links abbiegt, können wir nicht. Wir können es nur als Standardspieler durchspielen. Es bleibt aber dem Hersteller vorbehalten, uns genau darüber zu informieren, was noch alles zu sehen ist.

PC ACTION Der Hersteller hat also eine Bringschuld euch gegenüber?
BRUNNER: In der Tat. Der Hersteller ist verpflichtet, uns mit sämtlichen Informationen auszustatten, die es gibt. Wir bekommen Artworks, Anleitungen, Komplettlösungen, Cheats und Zugang zu allen Levels.


»In Polen billiger: Gesichtsstraffung.«

PC ACTION Überprüft ihr auch Mods und Patches?
BRUNNER: Nur auf Antrag, wenn sie auf einem physischen Medium, wie zum Beispiel einer CD, vorliegen. Dabei muss überprüft werden, ob sich der Spielcharakter dadurch ändert. Das ist allerdings eine Grauzone.

INTERVIEW „ES GIBT KEINE CHECKLISTE, DIE EINFACH ABGEHAKT WIRD."

Jürgen Hilse ist bei der USK der ständige Vertreter der obersten Landesjugendbehörden. Der Diplom-Psychologe ist verheiratet und hat zwei Kinder im Alter von 15 und 18 Jahren. Seit 1985 beschäftigt er sich mit Medienforschung- und wirkung.



»Immer für einen Lacher gut: Günther Netzer.«

PC ACTION Lassen Sie Ihre Kinder immer nur Spiele entsprechend der Alterkennzeichnung spielen?
HILSE: Bei manchen Sachen sehe ich darüber hinweg. Die Eltern haben die Verantwortung, die ihnen der Gesetzgeber nicht abnehmen kann. Immerhin sprechen wir mit der Alterskennzeichnung keine pädagogische Empfehlung aus, sondern versuchen lediglich spielimmanente Wirkungsrisiken einzuschätzen. *Riven*, *Myst* oder den *Bundesliga Manager* wird zum Beispiel kein dreijähriges Kind hinreichend spielen können, aber es sind auch keine Gefährdungsmomente enthalten.

PC ACTION Ab wann besteht ein Risiko für Kleinkinder?
HILSE: Wenn Stress ausgelöst wird, etwa bei Jump & Runs, können wir ein Spiel nicht mehr uneingeschränkt empfehlen. Meine eigenen Kinder waren mir immer eine Hilfe. Da habe ich immer mal Mäuschen gespielt, um zu sehen, wie sie damit zurechtkommen. Wenn mein 15-jähriger Sohn zum Beispiel sagt, er findet das Spiel cool, dann ...

PC ACTION ... bekommt das Spiel keine Jugendfreigabe?
HILSE: Ach was. Dann bekommt man einfach auch ein bisschen Feedback aus der entsprechenden Zielgruppe.

PC ACTION *Max Payne 2* war für uns ein klarer 18er-Titel. Bei der USK hätte es fast noch eine Freigabe ab 16 Jahren bekommen. Wie kommt so etwas?
HILSE: Das liegt daran, dass es keine Checkliste gibt, die einfach abgehakt wird und man sagt: Drei Haken sind 16 und vier Haken sind 18. Wir lassen uns auf jedes Spiel neu ein. Die Gutachter und ich sehen uns das Spiel wirklich so lange an, bis eine fundierte Entscheidung getroffen werden kann. Irgendwann haben wir alle Argumente ausgetauscht. Im Streitfall kann ich auch ein Veto einlegen und das Spiel durch einen zweiten Ausschuss erneut prüfen lassen. In *Max Payne 2* gibt es zwar ein Scharfschützengewehr und man muss Leute eindrucksvoll töten, andererseits ist das Ganze sorgfältig in eine Story eingebettet und der Spieler muss sich taktisch verhalten. Das Spiel ist also kein Dumpfbrater. Je nachdem, was als ausschlaggebend für die Behandlung eines Spieles bewertet wird, kann es so zu unterschiedlichen Meinungen kommen.

PC ACTION Und wie wissen Sie, in welche Alterskategorie ein Spiel passt?
HILSE: Bei der FSK[1] heißt es, die Wertung ist nicht nur auf den durchschnittlichen, sondern auch auf den gefährdungsgeneigten Jugendlichen abzustimmen. Außerdem hat man nicht nur das Wohl der Jüngeren in der entsprechenden Altersgruppe im Blick. Da es da natürlich viele Facetten gibt, ist es sinnvoll, dass ein Gutachtergremium vor Ort ist, das sich mit Wirkungsrisiken und möglichen Beeinträchtigungen befasst hat und gemeinsam eine Einschätzung findet.

PC ACTION Also ist der Prozess ein Abwägen auf der Basis von gesundem Menschenverstand?
HILSE: Ja. Aber nicht nur gesunder Menschenverstand. Alle Gutachter beschäftigen sich seit langem mit dem Medium.

PC ACTION Haben Sie schon Einstufungen vergeben, die Sie später gern revidiert hätten?
HILSE: Wenn man seine Entscheidungen mit einem gewissen Abstand ansieht, hätte man manche Sachen inzwischen sicher anders bewertet. Viele Spiele würden heute vermutlich eine niedrigere Einstufung bekommen. Das hängt auch von der technischen Entwicklung ab.

PC ACTION *Haben Sie einen Wunsch an den Gesetzgeber?*
HILSE: Das neue Jugendschutzgesetz war eine rasche Antwort des Gesetzgebers auf Erfurt. In dem Gesetz ist vorgesehen, dass man mit allen Beteiligten nach einer gewissen Zeit noch einmal diskutiert, ob sich die Spruchpraxis bewehrt hat. Ich persönlich würde mich dann noch einmal über die Struktur der Altersstufen unterhalten. Ich mache kein Hehl daraus, dass mir beispielsweise die Grenze von Sechs bis Zwölf und die Grenze von Zwölf bis Sechzehn für viele Spiele nicht mehr angemessen erscheinen. Einige Spiele könnten wir zum Beispiel sicher auch schon ab 14 Jahren freigeben.

somit genügend Zeit, sich eingehend damit zu beschäftigen. Als kritisch erweisen sich dieses Mal der interaktive Test zu *Far Cry*, das Gratisspiel *Punk Shooter* und die Demo *Nitro Family*. Da unsere Kiosk-Ausgabe eine Freigabe „Ab 16 Jahren" benötigt, um überall auszuliegen, sind allzu heftige Beiträge tabu. Während das Video zu *Far Cry* laut Herrn Hilse „nicht nur stumpfes Ballern zeigt" und Punk Shooter „*Moorhuhn* für Arme ist, über das man lachen kann", verfinstert sich bei *Nitro Family* seine Mine. Brunner führt vor, wie er in der Stadt Pixelmenschen mit Schrotflinte und Pistole in blutige Fleischstückchen verwandelt und dann die herumfliegenden Überreste mit gezielten Schüssen in der Luft zerteilt, um Combo-Boni zu kassieren. Herr Hilse befindet die Brutalität im Spiel für „selbstzweckhaft und somit stark indizierungsgefährdet". Die ohnehin mittelmäßige Demo fliegt also von unserer Kiosk-Ausgabe und schafft es später aus Platzgründen noch nicht einmal auf die Ab-18-DVD. Dort hätten wir es aber veröffentlichen können, weil wir diese Magazin-Variante nur an nachweislich volljährige Abonnenten ausliefern. Der Rest des Datenträgers ist laut Herrn Hilse für 16-Jährige psychisch verdaubar. Da können wir nur sagen: Zum Glück prüft die USK nicht unsere Bildunterschriften.

JOACHIM HESSE

INTERVIEW „NACH ERFURT FOLGTE DIE HEXENVERBRENNUNG DES GANZEN GENRES"



»Smiley: trauriger Erstentwurf.«

Klaus-Peter Gerstenberger fällt mit seinen 48 Jahren vermutlich bei Marketingexperten schon aus der Zielgruppe der Spielkäufer. Dabei ist der Mann für die Branche sehr wichtig. Immerhin leitet er die USK – und das bereits seit 1998.

PC ACTION Nebenan ist ein Raum mit sehr, sehr vielen Spielen. Wie vielen?
GERSTENBERGER: Mehr als 12.000 Produktionen aus den vergangenen zehn Jahren. Gemeinsam mit dem Computerspielemuseum[2] haben wir außerdem Bestände gesammelt, die bis in die Anfänge der Siebzigerjahre zurückreichen.

PC ACTION Wie finanzieren Sie das?
GERSTENBERGER: Nun, die Spiele bekommen wir von den Herstellern. Die übrigen Kosten finanzieren wir aus den Prüf-Gebühren. Derzeit kostet die Normalprüfung[3] 1.000 Euro, ein Feststellungsverfahren[4] 250 Euro. Bei einer Eilprüfung[5] entstehen 50 Prozent Aufschlag.

PC ACTION Herr Gerstenberger, erklären Sie unseren Lesern doch bitte den Unterschied zwischen „Ohne Jugendfreigabe", „Keine Kennzeichnung", ungeprüft und indiziert.
GERSTENBERGER: Um ein Spiel mit dem roten USK-Siegel „Keine Jugendfreigabe" zu kaufen, müssen Sie laut Gesetz mindestens 18 Jahre alt sein. Der Hersteller kann das Spiel normal bewerben, es wird von der BPjM[6] nicht indiziert. Wenn nach bisheriger Spruchpraxis der BPjM anzunehmen ist, dass der Titel indiziert wird, vergeben wir auf das Prädikat „Keine Kennzeichnung". Unter den mehr als 2.000 seit dem 1. April 2003 geprüften Titeln gibt es sehr wenige solcher Fälle. Beispiel: *Dead to Rights*. So ein Spiel darf ebenfalls nur an Erwachsene abgegeben werden und kann zudem indiziert werden. Von der BPjM indizierte Spiele dürfen nicht beworben und nur an Volljährige abgegeben werden. Der Hersteller kann auch komplett darauf verzichten, ein Spiel einstufen zu lassen. Viele Händler nehmen allerdings ausschließlich Spiele mit USK-Kennzeichnung ins Programm.

PC ACTION Ob in Spielen Blut fehlt oder der Spieler gegen Roboter kämpft, entscheiden allein die Hersteller?
GERSTENBERGER: Genau. Die USK stuft ein, was eingereicht wird. Der Publisher hat ein Ziel, nicht die Gutachtenden der USK.

PC ACTION Ist es nötig, Spiele in Alterskategorien zu zwängen? Sind Shooter nicht eigentlich harmlos?
GERSTENBERGER: Viele wollen Alterskennzeichnungen als erste Orientierung, vor allem die Nichtspielenden. Wie die meisten technischen Innovationen, wurde auch das Computerspiel mit Unsicherheit und Sorge aufgenommen. Wir haben gerade einmal zehn Jahre öffentliche Aufmerksamkeit für dieses Medium, das über 30 Jahre alt ist. Der Shooter repräsentiert ja als Genre nicht das Medium insgesamt, er eignet sich aber besonders für Missverständnisse. Was macht man in Shootern? Man rettet seine eigene Figur vor denen anderer. Das ist letztlich eine moderne Variante von *Mensch ärgere dich nicht*. Die Splatter-Effekte stehen dann als Trefferanimation für „Du bist raus". Und weil das alles in Sekundenschnelle passiert, fällt die Trefferanimation opulenter aus. Sonst sehen Sie den eigenen Erfolg oder Misserfolg nicht. Shooter sind quasi die digitalen Schießbuden des 21. Jahrhunderts. Nur dass es nicht nach Bratwurst riecht. Kritiker sahen früher in Comics den Niedergang der Malerei, zumindest den der anerkannten Kunststile. Heute ist der Comic eine gängige Stilistik – nicht nur in der Pop-Art, sondern zum Beispiel auch bei der Gesundheitsaufklärung. Bei interaktiven Spielen als Kunstprodukt wird es ähnlich laufen.

[1] Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft, [2] Infos unter www.computerspielemuseum.de, [3] Dauert zehn Werktage, [4] Für Spielesammlungen, Add-ons oder Inhaltsgleichheit, zum Beispiel bei einer Konsolenkonvertierung, [4] Dauert fünf Werktage, [5] Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

Hast du Töne?



Jetzt werden Sie staunen: Durch CLIP INC. entwickelt sich das Radio zum Eldorado für PC-Besitzer. Wir zeigen Ihnen, wie Sie sich kinderleicht alle Hits auf Ihren Computer holen.



»Nach dem Quicksave-Patch kann Far Cry wirklich jeder spielen.«



»Jetzt aufgetaucht: letztes Erinnerungsfoto von Queen Mum.«

Nach zwei, drei Tagen alle aktuellen Musikhits auf der Platte haben und Papa hat nicht einen Pfennig dazubezahlt? Geil, oder? Was bisher nur dem möglich war, der sich mit Kazaa, Emule & Co. in die rechtliche Grauzone der Tauschbörsen flüchtete, kann nun jedermann ganz legal machen. Mit *ClipInc.* hat die Ahauser Softwarefirma Tobit eine Software entwickelt, mit der eine gute alte Aufnahmequelle für unantastbar legalen MP3-Genuss sorgt. *ClipInc.* schneidet wie der gute alte Kassettenrekorder Musik aus dem Radio mit und wandelt sie in MP3-Files um.

PLATTEN-RADIO

Das nur fünf Megabyte große Tool, das Sie auch auf unserer Heft-DVD finden, bannt bis zu 48 Stunden des aktuellen Radioprogramms auf Ihre Festplatte. Voraussetzung ist, dass der Computer entweder über ein eingebautes Radio verfügt oder per Audioeingang (Line-In) mit einem Radiogerät verbunden ist. Aus der bis zu zwei Gigabyte großen Aufnahme werden anhand von Schnittmarken (StreamTags, siehe Bild rechts) die Titel auf Wunsch automatisch extrahiert und korrekt mit Interpret und Titel benannt. Der Clou: Für mehr als zwanzig Radiosender schickt ein Tobit-Server die korrekten Schnittmarken per Internet gleich selbst an das Programm.

BRITNEY SPEARS VERSUS JOHNNY HILL

Durch die Option „Autoflight" wählen Sie Ihre bevorzugten Musik-Genres aus. Country-Fans deaktivieren einfach „Rock, Pop und Disco", wenn sie nicht von Britney Spears und Nirvana belästigt werden wollen. Besonders cool: Auf Wunsch erledigt die Software selbstständig die Extraktion der Titel (Autograb). Wenn Sie nach dem sonntäglichen Besuch bei der Schwiegermutter nach Hause kommen, wartet die neueste Mucke fein säuberlich sortiert auf Ihrer Festplatte. Beginn und Ende der Titel werden optional ein- und ausgeblendet (Fading).

GRATIS! LEGAL! MUSS MAN HABEN!

Die Qualität der MP3-Titel ist mit 56 Kilobyte pro Sekunde zwar noch weit von der CD-Qualität entfernt. Weil aber die meisten Leutchen ihre digitalen Songs ohnehin nur auf dem PC hören und nicht vorher auf eine CD brennen, fällt der Klangunterschied nicht sehr ins Gewicht. *ClipInc.* ist also prima geeignet, sich seine persönliche Lieblingsmusik auf dem PC zusammenzustellen. Gratis, auf Wunsch automatisch und legal. Bei schwachbrüstigen Rechnern kann es aber zu Rucklern bei gleichzeitigem Spielen kommen. MARC BREHME

INTERVIEW LEGAL, ILLEGAL, SCHEISSEGAL

Ob Ihnen die Musikindustrie trotz Mitschneiden von Radiotiteln auf die Finger klopft oder Sie gar vor den Kadi zerrt, wollten wir von Rechtsanwalt Harald Vogler aus Schwabach wissen.

Rechtsanwalt Harald Vogler

PC ACTION Ist die Benutzung der Software legal?
HARALD VOGLER: Das ist sie in der Tat, weil ClipInc. nur laufende Radioprogramme aufnimmt. Wer die Software nutzt, macht nichts anderes als früher mit dem Kassettenrekorder, mit dem man seine Lieblingssendungen aufgezeichnet hat.

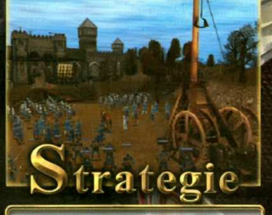
PC ACTION Warum ist es in diesem konkreten Fall erlaubt?
HARALD VOGLER: Es ist legal, weil das Urheberrechtsgesetz in § 53 die Vervielfältigung urheberrechtlich geschützter Werke zu privaten Zwecken erlaubt. Die Aufnahme laufender Rundfunksendungen ist erlaubt, wenn man ein Rundfunkgerät besitzen darf, also die GEZ-Gebühren gezahlt werden. Man umgeht dabei auch keinen Kopierschutz wie bei manchen CDs, da ja nur das frei empfangbare Programm gespeichert wird.

PC ACTION Was muss der Anwender beachten?
HARALD VOGLER: Die Aufnahme darf nur für private Zwecke erfolgen. Man kann die Titel auch auf CDs brennen oder auf seinen MP3-Player überspielen, aber diese Vervielfältigung darf weder mittelbar noch unmittelbar Erwerbszwecken dienen. Illegal wäre es, die aufgenommenen Musikstücke auf CDs zu brennen und dann in größerem Rahmen weiterzugeben. Momentan ist ClipInc. eine gute Möglichkeit, legal an Musik zu kommen. Der Gesetzgeber beziehungsweise die Musikindustrie wird allerdings versuchen, diese Lücke in Zukunft zu schließen. Dazu laufen bereits Gespräche, aber bis dahin bestehen für den Anwender keine Bedenken.













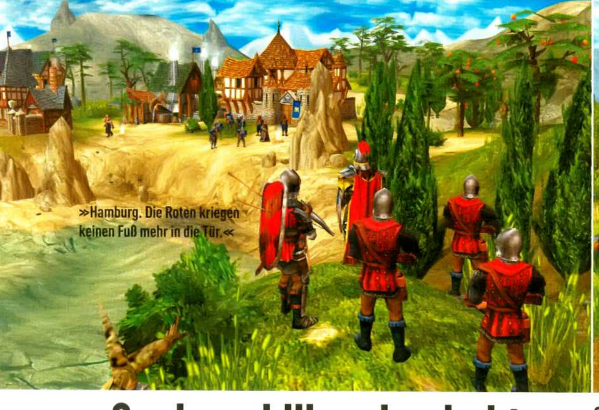
JETZT AUF DEINEM PC!

www.jeannedarc-game.com





VORSCHAU


»Hamburg. Die Roten kriegen keinen Fuß mehr in die Tür.«


»Golgatha: Jesus lässt auf sich warten.«

Noch mal Wusel gehabt

Aufbau-Fans haben Glück: Die Mini-Männchen kommen zurück, um in DIE SIEDLER 5 ihre Zivilisation zu errichten.

Aufbaustrategie | Sie schlagen sich heute noch die Nächte mit den *Siedlern* um die Ohren und beliefern Schweinefarmen und Bergwerke mit Getreide? Dann geraten Sie JETZT sicher in Ekstase: *Die Siedler 5* ist schon in Arbeit. Dieses Mal treibt die GTA-Grafik-Engine das Spiel an, was für eine opulente Optik sorgt. Allerdings müssen Sie sich vom Knuddel-Look verabschieden, Teil 5 setzt auf realistische Figuren. Wem das Mikromanagement in den Vorgängern zu kompliziert war, der darf mit Freuden vernehmen, dass Sie dieses Mal mehr Kontrolle über die Ereignisse in Ihrer Siedlung haben. So bestimmen Sie, wer zuerst mit was beliefert wird, um den Nachschub besser im Griff zu haben. Zum Abschluss noch eine gute Nachricht für *Anno 1503*-Geschädigte: *Die Siedler 5* enthält definitiv einen Mehrspielermodus – sagt zumindest Entwickler Blue Byte.

ANDREAS BERTITS

Info: www.ubisoft.de

BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS ÜBER DETAILS IN COMPUTERWELTEN



»Was hier noch fehlt, ist eine Frau.«

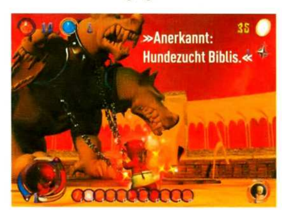
Brot und Spiele

Als aufmerksamer Leser von Foren neuer Rollenspielprojekte haben Sie sich bestimmt schon über Folgendes gewundert: Fans faseln davon, dass sie in ihrem Lieblingsgenre gerne Brot backen würden. Hä? Ja, Brot backen. Wieso ist Brotbacken in Rollenspielen wichtig? Die Erklärung dazu liegt in der Vergangenheit, im Jahr 1992. Damals erschien das Rollenspiel *Ultima 7* von Altmeister Richard Garriott. Neben einer lebendigen Spielwelt, in der jeder Nichtspielercharakter einem geregelten Tagesablauf nachging, war vor allem die Interaktion eine der herausragenden Eigenschaften des Spiels. So schöpften Sie Wasser aus Brunnen, kauften Mehl vom Bäcker und vermischten beides zu Teig, den Sie in einen Ofen stopften, um ein wunderbares Brot zu erhalten. Dieses verkauften Sie entweder oder aßen es einfach auf. Und was ist nun so toll daran? Gut, Brotbacken mag vielleicht für die Geschichte nicht unbedingt wichtig sein, doch das Beispiel zeigt, wie mit einfachen Mitteln ein „Mittendrin statt nur dabei"-Gefühl erzeugt werden kann. Es geht um lebendige Spielwelten mit einem Höchstmaß an Interaktionsmöglichkeiten. Nur wenn eine Spielwelt auf Dauer glaubwürdig ist, fesselt sie für längere Zeit und bewirkt Langzeitmotivation. Genau das ist es, was ich heute bei einigen Spielen vermisse. Grafische Opulenz und leichte Zugänglichkeit ist eben nicht alles, oder? Okay, ich will sicher nicht, dass mein Marine in *Doom 3* einen Zwischenstopp in der örtlichen Küche einlegt, um sich ein Hühnchen zu brutzeln. Mir würde es reichen, wenn ich Gegenstände in Levels wirklich auch verschieben oder zu meinem Vorteil benutzen könnte. Spiele-Entwickler müssten sich dazu nur auf alte Tugenden besinnen und vorausahnen, was Zocker in ihrer Spielwelt eigentlich alles anstellen möchten. Wenn's funktioniert, entsteht eine interaktive Spielwelt, die lange Zeit fesselt. Das wäre dann das Salz in der Suppe – oder im Brot.

ANDREAS BERTITS

Teufel auch!

In ANGELS VS. DEVILS treten Himmel und Hölle gegeneinander an.



»Anerkannt: Hundezucht Biblis.«

Action | Sind Sie ein Engelchen oder ein Teufelchen? Im Actionspiel *Angels vs. Devils* kämpfen Sie in 20 abwechslungsreichen Szenarien als Vertreter der Hölle oder des Himmels gegen Ihre Widersacher und sammeln unter Zeitdruck Münzen auf, mit denen Sie neue Waffen und Rüstungen kaufen. Die putzigen Figuren und das unblutige Spielgeschehen sollen vor allem Gelegenheitsspieler ansprechen. Ende März lassen Sie entweder Ihrer guten oder Ihrer bösen Seite freien Lauf.

ANDREAS BERTITS

Info: www.enigmasp.com/avsd/

Das zweite Gesicht

XTREEME FORCES sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist aber keiner.



»Jetzt schon enthüllt: Endgegner in Duke Nukem Forever.«

Strategie | Nach einem Nuklearkrieg lebt die Bevölkerung in einem totalitären Staat, um den Ausbruch weiterer Konflikte zu verhindern. Ab Ende des Jahres übernehmen Sie in *Codename: Xtreeme Forces* eine von vier Parteien, die ihre Ansichten durchsetzen wollen. Grafisch erinnert das Spiel zwar an einen Ego-Shooter, ist aber ein Echtzeitstrategiespiel, bei dem die ausgefeilte KI große Teile des Mikromanagements übernimmt. Der Titel wird übrigens in Indien programmiert.

ANDREAS BERTITS

Info: www.raptorentertainment.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 ∧ [2]
DOOM 3
id Software, 2. Quartal 2004

2 ∧ [3]
HALF-LIFE 2
Valve Software, 3. Quartal 2004



3 ∧ [7]
STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL
GSC Game World, September 2004

4 ∧ [8]
PAINKILLER
People Can Fly, 13. April 2004



5 – [5]
DIE SIMS 2
Maxis, 3. September 2004

6 ∧ [11]
HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE
EA LA, 3. Quartal 2004



7 ∧ [12]
WORLD OF WARCRAFT
Blizzard Entertainment, 31. Mai 2004

8 ∧ [14]
JOINT OPERATIONS
Novalogic, Juni 2004



9 ∧ [18]
HITMAN: CONTRACTS
IO Interactive, April 2004

10 V [9]
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Electronic Arts, 3. Quartal 2004



11	∧	[NEU]	**THIEF: DEADLY SHADOWS** Ion Storm, Juni 2004
12	∧	[NEU]	**STAR WARS: BATTLEFRONT** Pandemic Studios, 3. Quartal 2004
13	–	[13]	**DUKE NUKEM FOREVER** 3D Realms, Winter 2666
14	∧	[15]	**SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2** Best Way/Codemasters, Juni 2004
15	∧	[19]	**PORT ROYALE 2** Ascaron, April 2004
16	–	[16]	**DTM RACE DRIVER 2** Codemasters, 2. Quartal 2004
17	∧	[20]	**CODENAME PANZERS** Stormregion, 2. Quartal 2004
18	∧	[NEU]	**SÖLDNER: SECRET WARS** Wings Simulations, 27. Mai 2004
19	∧	[NEU]	**DRIVER 3** Reflections Interactive, Juni 2004
20	∧	[NEU]	**GROUND CONTROL 2** Massive Entertainment, 2. Quartal 2004



Andreas Spennemann, Gnarrenburg erhält ein Spiel

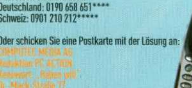
SACRED

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 36" und darauf folgend [illegible] und den [illegible] (Beispiel: pca 36 Half-Life 2) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder [illegible]*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 658 651****
Schweiz: 0901 210 212*****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an [illegible]



*0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37)
**0,70 sfr/SMS ***0,60 €/SMS
****0,41 €/min *****0,50 sfr/min



- Der Vater der Schleich-Spiele kehrt zurück!
- Auf Licht, Schatten und Geräusche achten
- Wechsel zwischen Ego- und Außenansicht
- Optionale Diebestouren zwischen den Missionen
- Beute verkloppen, Diebes-Werkzeuge kaufen
- Verbesserte *Deus Ex 2*-Engine

»Dönerverkäufer werden auch immer unsymphatischer.«

Diebeserklärung

Erfolgreicher Beutezug: Wir haben uns bei Ion Storm eingeschlichen und die erste spielbare Version von THIEF 3 geklaut.

»Alberner Brauch aus den Achtzigern: Badekappenpflicht.«

Im Alltag war Leisetreten schon immer ein probates Überlebensmittel. Zum Beispiel, um bei der Heimkehr nach durchzechter Nacht den Zorn der besseren Hälfte zu überleben. Schleichende PC-Spiele kannte man lange Zeit nur als Folge veralteter Hardware. Bis 1998 *Thief: The Dark Project* erschien und zeigte, wie viel Spaß ein Ego-Huscher machen kann. Gut sechs Jahre später, in der texanischen Hauptstadt Austin: Auch ohne den Schutz der Dunkelheit dringen wir in das Hauptquartier von Ion Storm ein. Dem von Warren Spector geleiteten Studio ist es zu verdanken, dass nach der Pleite von Entwicklungsteam Looking Glass bald weitergeklaut wird.

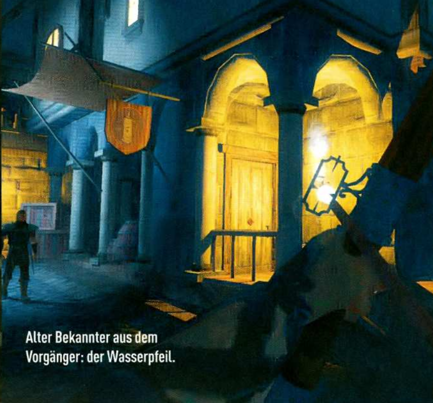
Alles nur geklaut!

Dunkelheit und Schatten sind Garretts beste Freunde, aber ohne die richtige Ausrüstung wird aus dem Meisterganoven schnell ein Klauversager. Deshalb zeigen wir Ihnen hier die interessantesten Neuheiten der letzten Diebesmesse:

»Angst vor Namen: Klaustrophobie.«

»Wilhelm Tell hätte den Apfelwein nicht saufen sollen.«

»Durchhalten: Auf der anderen Seite gibt's Bananen.«



Alter Bekannter aus dem Vorgänger: der Wasserpfeil.

HANDSCHUHE
Auf Mauern kraxeln klappt nur mit dem richtigen Griff. Darauf zu sparen lohnt sich, denn vertikale Fluchtmöglichkeiten kann man nie genug haben.

TRETMINE
Lassen Sie bei der Flucht öfter mal was fallen. Verfolger tappen rein – Bumm! – große Heiterkeit. Solange Sie nicht auf die eigenen Minen treten ...

ÖLFLASCHE
Da kommt man schnell ins Schleudern: Gut geölt wird jeder Untergrund zur reinsten Rutschpartie. Kombination mit Feuerpfeil ausprobieren.

WASSERPFEIL
Löscht Fackeln aus und verwandelt so helle Ecken in schummrige Schleich-Gründe. Damit waschen Sie auch verdächtige Blutflecken weg.

WEIHWASSER
Auweia: Gelegentlich auftauchende Untote husten Ihnen was angesichts normaler Waffen, aber einen Weihwasserpfeil finden die weniger geil.

ORIGINAL UND FÄLSCHUNG

„Wir hatten von Anfang an zwei Ziele", erinnert sich Spector. „Zum einen wollten wir dem Vermächtnis der Serie Respekt zollen, indem wir keine zu radikalen Änderungen vornehmen. Aber die schmerzhafte Wirklichkeit ist, dass die früheren Spiele nie ein so großes Publikum erreichten, wie sie es verdient hätten. Leichtere Zugänglichkeit hatte deshalb oberste Priorität. Wir brauchten einen spaßigen Tutorial-Level, eine weniger steile Lernkurve und fesselndere Action-Elemente. Über die Vorgänger habe ich mich beschwert, weil ich mich nicht wirklich wie ein Dieb fühlte – eher wie ein Typ, der rumschleicht, um die Welt zu retten. Also mussten mehr Freiheiten beim Gameplay rein." Um die wachsende Konkurrenz wie etwa *Splinter Cell* in Zeiten inflationären Schleich-Aufkommens macht sich Warren indes weniger Sorgen: „*Thief* ist nicht wie andere Schleichspiele, bei denen die künstliche Intelligenz geskriptet ist und es nur darum geht, nicht in den Sichtkegel der Gegner zu laufen. *Thief* ist eine simulierte Welt, in der sich Objekte auf innovative Weise einsetzen lassen."

GARRETT IN DER KEEPER-KLEMME

Mitten im Mittelalter bestreitet der freiberufliche Kleinganove Garrett eine Existenz als Umverteiler von materiellen Besitztümern. Drei Fraktionen prägen die Spielwelt-Stadt: Die Priester vom Ham-

mer-Orden vertreten Recht und Ordnung, was sich nicht so ganz mit den Vorstellungen der Pagans verträgt, einem Kult primitiver Magiefritzen. Und dann wäre da noch der Geheimorden der Keeper, die beim steten Bücherstudium über eine unfreundliche Prophezeiung stolpern: Das finstere Zeitalter droht, etwas unsäglich Böses soll erwachen – aha! Nachforschungen sind mit Einbrüchen, Diebstahl und Sabotage verbunden – ein Fall für den sonst so egoistischen Garrett. Deshalb hat der auch keine Skrupel, auch Aufträge der anderen Fraktionen anzunehmen. Zwischen den Story-Missionen macht Garrett es sich in seiner Wohnung gemütlich. Vom trauten Heim aus ziehen Sie zu optionalen Erkundungen des Stadtviertels los, belauschen Gespräche und brechen ganz unauffällig in Häuser ein. Auf diese Weise verdienen Sie sich extra Taschengeld, das sich in die Ausrüstung für die nächste Mission investieren lässt.

ICH MEUCHLE WAS, WAS DU NICHT SIEHST

„*Thief* ist ein intensives Spiel. Die Wachen sind stärker als Garrett und du musst sie überlisten und ablenken, um erfolgreich zu sein", bringt *Thief 3*-Projektleiter Randy Smith das Konzept auf den Punkt. Die spielerische Formel der Vorgänger wird nicht groß verändert, aber ausgefeilter denn je inszeniert. Die zu großen Teilen von *Deus Ex 2* übernommene Grafik-Engine erlaubt eine höhere Detailfülle und mehr Hell-Dunkel-Spielereien: „Alles wirft in Echtzeit Schatten – wenn du einen Tisch verrückst, bewegst du damit auch seinen Schatten", preist Projektleiter Randy Smith die Segnungen der dynamischen Lichtberechnung. Eine Helligkeitsanzeige hilft beim Finden besonders finsterer Ecken. Oft müssen Sie bei der Verdunkelung nachhelfen – sei es durch Verschieben eines Möbels vor eine Lichtquelle oder einen Wasserpfeil, der eine brennende Fackel löscht.

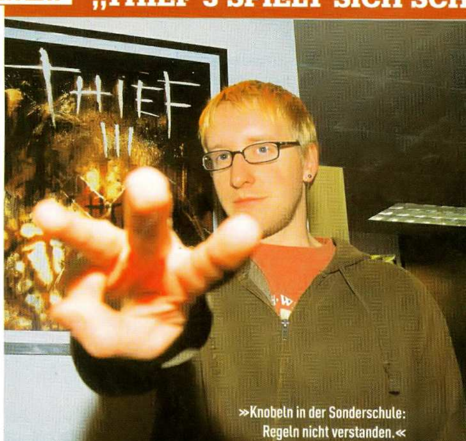
REINE ÄUSSERLICHKEITEN

Geschlichen und gemeuchelt wird in der vertrauten Ego-Perspektive oder einer neuen Außenansicht, bei der Garrett in all seiner Umhang-Herrlichkeit von hinten zu sehen ist. Per Tastendruck wechseln Sie jederzeit zwischen beiden Blickwinkeln. Es gibt einige neue Manöver, bei denen die neue Sichtweise ihre Vorteile hat. Sie können sich nun auch an Wände schmiegen, über Geländer springen oder Steinmauern hinaufklettern. Solange Sie unentdeckt bleiben, lässt sich ein Gegner mit einem einzigen, gut gezielten Dolchpikser ausschalten. Schleichen ohne Leichen: Liebe Diebe knocken ihre Opfer mit zärtlichen Schlägen auf den Hinterkopf in die Bewusstlosigkeit. Aber danach nicht vergessen, den reglosen Körper gut zu verstecken! Blutflecken wecken den Argwohn anderer Wachen, wischen Sie die Sauerei deshalb lieber weg. Um unentdeckt zu bleiben, achten Sie auch auf die Geräuschentwicklung. Das so genannte „Propagation-System" lässt Schallwellen realistisch durch die Räumlichkeiten wabern. Randy Smith: „Es sorgt dafür, dass Geräusche nicht einfach so durch Wände oder Türen gehen, sondern dem Pfad des Gebäudes folgen. Dadurch kannst du nicht nur herausfinden, dass etwas in der Nähe ist, sondern auch, aus welcher Richtung es kommt." Dankenswerterweise hält das Personal gerne Schwätzchen, pfeift fröhlich vor sich

INTERVIEW

„THIEF 3 SPIELT SICH SCHNELLER ALS DIE VORGÄNGER."

Bei unserem Besuch bei Ion Storm haben wir nicht nur Büromaterial geklaut, sondern auch Serientäter Randy Smith singen lassen. Der designte einst bei Looking Glass die ersten beiden *Thief*-Teile, jetzt ist er bei Ion Storm Projektleiter für *Deadly Shadows*.



»Knobeln in der Sonderschule: Regeln nicht verstanden.«

PC ACTION Was sind die Hauptunterschiede zwischen dem neuen *Thief*-Spiel und seinen Vorgängern?

SMITH: Was den Leuten am meisten auffallen wird, ist die höhere Qualität der Produktion. Das gilt vor allem für den Renderer, die Umgebung sieht sehr reichhaltig und detailliert aus. *Thief 3* unterstützt sowohl Ego-Perspektive als auch Third-Person-Außenansicht der Spielfigur, das ist eine weitere sehr offensichtliche Änderung. Bei der generellen Design-Philosophie arbeiteten wir hart daran, das Spiel leicht zugänglich zu machen. Es ist immer noch ein Stealth-Spiel, der Fokus liegt eindeutig auf dem Schleichen, aber es spielt sich ein wenig schneller als die Vorgänger.

PC ACTION *Thief* war ein Pionier in Sachen Schleich-Design, aber heutzutage findet man in vielen Actionspielen Spurenelemente davon. Wie hebt ihr euch da noch ab?

SMITH: *Thief* hat einen großen Vorteil gegenüber Actionspielen mit Stealth-Komponenten: Hier dreht sich alles in erster Linie um das Schleichen, darauf konzentrieren wir uns. Unser Kampfsystem ist nicht ganz so ausgearbeitet wie in anderen Programmen, aber das Stealth-Gameplay ist sehr komplex, detailliert und wird vom ganzen Spielsystem unterstützt. Auch die künstliche Intelligenz der Charaktere ist darauf ausgelegt, dass das Stealth-Konzept funktioniert.

PC ACTION Erstmals macht ihr auch eine Konsolenversion von *Thief*. Wirkt sich diese Tatsache irgendwie auf die PC-Version aus?

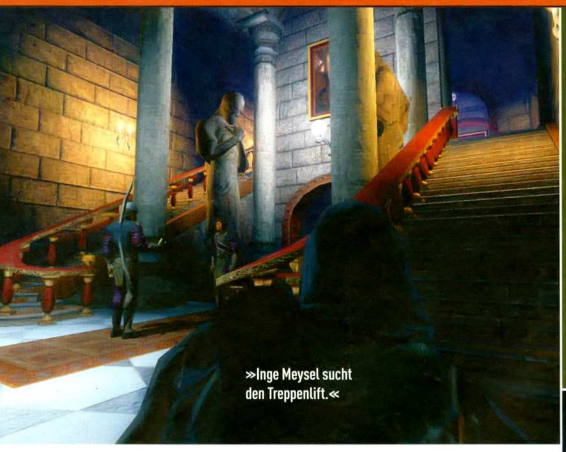
SMITH: Wir haben nicht speziell wegen der Xbox-Version das Spieldesign geändert. Unser Ziel war es, generell ein Spiel zu machen, das nicht ganz so verwirrend ist und das den Leuten die Stärken von *Thief* und *Thief 2* ohne konfuse Situationen bietet. Das bewirkte viele Entscheidungen, die unser Vorhaben unterstützen, sich quasi auszubreiten und das Spiel sowohl auf Konsolen als auch auf dem PC zu veröffentlichen. Aber wir haben niemals Kompromisse bei der PC-Version gemacht.

PC ACTION *Thief 3* erscheint kurz nach eurem letzten Spiel *Deus Ex 2* und verwendet die gleiche Engine. Wie siehst du Ähnlichkeiten und Unterschiede?

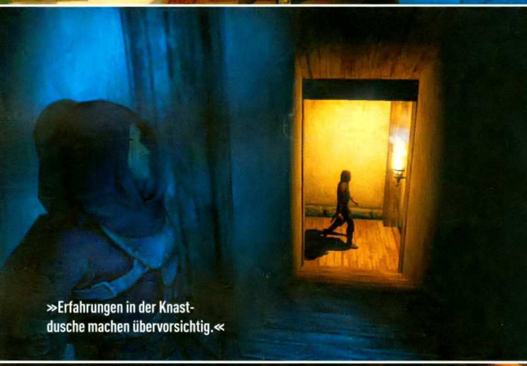
SMITH: Beide Spiele teilen eine Menge Design-Philosophien: Sie sind nichtlinear, du kannst dich auf verschiedene Arten ausleben und wählen, wie du spielen willst. Sie haben aber auch ihre Unterschiede. *Thief* konzentriert sich sehr auf Stealth – das ist immer die erfolgreichste Spielstrategie. In *Deus Ex 2* gibt es Schleich-Aspekte, aber auch ausgefeilte Kämpfe, jede Menge Ausrüstung, Biomods und so weiter. Es ist ein ambitionierteres Spiel im Sinne von mehr Breite, während *Thief 3* mehr Tiefe hat.

PC ACTION *Deadly Shadows* soll der Abschluss der *Thief*-Trilogie sein. Gibt es dennoch Chancen, dass die Serie fortgesetzt wird?

SMITH: Das ist immer eine Möglichkeit. Aber du wirst schon bis zum Ende von *Thief 3* spielen müssen, um herauszufinden, was mit Garrett passiert ...



»Inge Meysel sucht den Treppenlift.«



»Madame Tussaud's: Irakischer Informationsminister steht noch im Gang.«

»Erfahrungen in der Knastdusche machen übervorsichtig.«

hin oder gibt in Selbstgesprächen wertvolle Tipps von sich.

FLUCHTHELFER EINSETZEN

Das entscheidende i-Tüpfelchen der Spielwelt-Simulation ist die künstliche Intelligenz der Wachen. „Hier ist nichts geskriptet, alles wird simuliert", betont Randy Smith. Ein paar verschobene Möbel erregen minimalen Argwohn, ein ganzer Korridor mit ausgelöschten Fackeln kommt dem Aufpasser aber sehr merkwürdig vor. Bekommt er Garrett gar zu sehen, ist höchste Alarmstufe angesagt. Für Sie gilt: „Lieber gut geflüchtet, als schlecht gekämpft", denn die Gegner sind in der Regel besser bewaffnet und mit schwereren Rüstungen beladen als Sie. Verfolger halten Sie auf, indem Sie Tretminen und blendende Blitzbomben werfen – oder einfach eine Kiste vor die Tür schieben. Zum Arbeitsalltag eines Meisterdiebs gehört auch der fachmännische Schlüsseldienst. Während der Dietrich-Fummelei können Sie sich umsehen, damit Sie nicht von nahendem Wachpersonal überrascht werden.

ENTWENDETE ENGINE

Bei der *Thief*-Produktion ist der Zeitdruck für Ion Storm nicht ganz so groß wie in der Endphase von *Deus Ex 2*. Seit Januar ist *Deadly Shadows* komplett spielbar, jetzt wird feingeschliffen. Die optimierte *Invisible War*-Engine sorgt für größere Levels, bessere Bildwiederholraten und etwas kürzere Ladezeiten. Anzeigen und Bedienung werden für PC- und Konsolen-Versionen separat entwickelt. Ein „Normalspieler" dürfte rund 20 bis 30 Stunden mit der Story beschäftigt sein, die rund ein Dutzend Missionen enthält, in denen jederzeit gespeichert werden darf. Profidiebe verschärfen den Schwierigkeitsgrad durch zuschaltbare Sonderregeln. Dann lässt etwa ein abgemurkster Zivilist die Mission sofort scheitern.

HEINRICH LENHARDT

THIEF 3

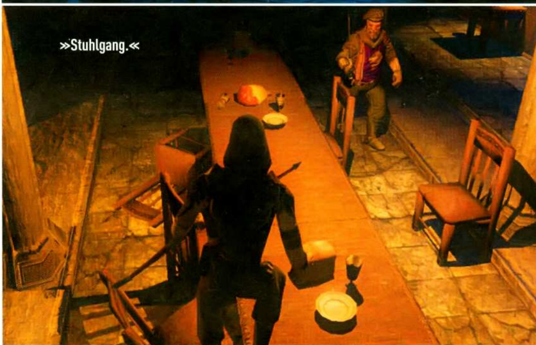
GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Ion Storm/Eidos
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	Juni 2004
VERGLEICHBAR:	Dark Project, Deux Ex 2
INTERNET:	www.thief3.com

KOMMENTAR

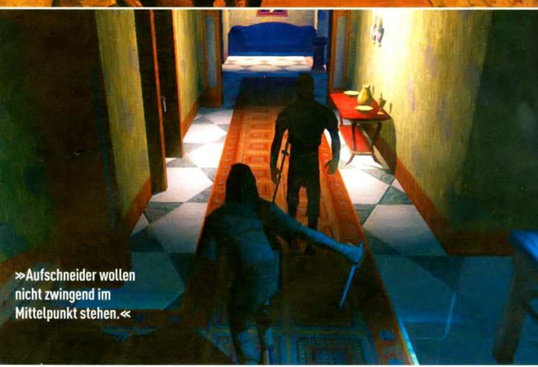


HEINRICH LENHARDT

Kleptomanie – noch nie war sie so schön wie heute. Wir hatten ja schon immer ein Herz für charmante Serientäter. Und nein, damit ist jetzt nicht Kollege Wollner gemeint. Vielmehr lässt sich Meisterdieb Garrett endlich wieder blicken. Okay, Stealth-Spiel-Elemente sind längst nicht mehr so prickelnd innovativ wie anno 1998. Aber zehn Minuten mit *Thief 3* haben gereicht, um meine Liebe für den mittelalterlichen Nervenkitzel neu zu entfachen. Für diese Leisetreterei lasse ich gern den Raketenwerfer stehen. Der Spielablauf bringt mit vielen Hochspannungs-Lauermomenten die Pulsfrequenz zuverlässig auf Trab.



»Stuhlgang.«



»Aufschneider wollen nicht zwingend im Mittelpunkt stehen.«

- Rollenspiel in White Wolfs Vampire-Universum
- 7 Clans
- Valves Source-Engine
- Ego- und Verfolgerperspektive
- 4 große Gebiete
- Mehrspielermodus

AUF DVD
VIDEO

Nur noch ein Bisschen



»Affig: Gollum.«

Wann VAMPIRE – THE MASQUERADE: BLOODLINES wirklich erscheint, können wir uns auch nicht aus den Fingern saugen. Aber was wir in London davon sehen konnten, brachte unser Blut in Wallung.

Wer schleicht durch die Schatten der Nacht, ständig durstig und auf der Suche nach neuen Opfern? Genau, Vampire! In Troikas neuem Rollenspiel übernehmen Sie die Rolle eines solchen Blutsaugers in der heutigen Zeit. Doch auch die Kinder der Nacht haben sich an gewisse Regeln zu halten. Denn nicht jeder darf einfach so ausgesaugt oder verwandelt werden. Ihr Peiniger, der Sie zum Vampir gemacht hat, musste diese Erkenntnis mit seinem Leben oder vielmehr seinem Untoten-Dasein bezahlen. Trotzdem wurden Sie dummerweise illegal gebissen und unterliegen der Gnade des Vampir-Prinzen von Los Angeles.

SO, NUN SIND SIE ALSO EIN VAMPIR

Na ja, es gibt sicher Schlimmeres. Erst einmal wählen Sie einen der sieben Clans der Camarilla, der Untergrundorganisation der Vampire, aus. Zur Wahl stehen die kämpferischen Brujah, die monströsen Nosferatu, die vornehmen Toreador, die ehrenwerten Ventrue, die nomadischen Gangrel, die heimtückischen Tremere und die wahnsinnigen Malkavians. Je nach Clan sind einige Ihrer Fähigkeiten besser ausgebildet als andere. Die Nosferatu etwa gelten als Meister des Schleichens, während die Brujah kräftig zuhauen. Wofür Sie sich entscheiden, ist jedoch letztendlich egal, denn im weiteren Spielverlauf bestimmen Sie selbst, in welche Richtung sich Ihr Charakter entwickelt, unabhängig von der Sippe. Wenn Sie auf die hübschen Typen stehen, können Sie also auch als kampfstarker Nosferatu Leute erschrecken. Prima, was?

DIE ROLLE IHRES UNTOTEN-LEBENS

Dass es sich bei *Vampire: Bloodlines* um ein waschechtes Rollenspiel handelt, sehen Sie nicht nur am Charakterblatt mit den irrsinnig vielen Werten und Statistiken. Auf Ihrer Reise durch Los Angeles in der Ego- oder Verfolgerperspektive begegnen Ihnen auch viele Nichtspieler-Charaktere, die mit Ihnen plauschen und Aufträge verteilen. Genau wie im Action-Rollenspiel *Deus Ex 2* lassen sich diese auf unterschiedliche Weise lösen. Ein Beispiel: Sie sollen Sprengstoff besorgen, um ein Lagerhaus in die Luft zu jagen. Das explosive Zeug

befindet sich im Besitz eines Dealers, der von Wachen beschützt wird. Dringen Sie also ballernd in sein Haus ein und nieten Sie alles um, was sich Ihnen in den Weg stellt? Möglich. Sie können sich aber auch in den Schatten zum Hintereingang schleichen. Dort deaktivieren Sie den Hauptstromschalter, was für Dunkelheit sorgt, sodass Sie die Bombe einfach klauen können. Vielleicht ist der freundliche Drogenhändler aber auch eine Labertasche und an einem Geschäft interessiert. Also sprechen Sie bei dem Typen doch einfach mal vor und plaudern Sie ein wenig mit ihm. Jede einzelne Spielmission lässt sich auf derart unterschiedliche Weise lösen. Mit erhaltenen Erfahrungspunkten steigern Sie direkt Ihre Fertigkeiten. Setzen Sie Punkte auf die Fähigkeit Schusswaffen, so treffen Sie Gegner besser und verursachen mehr Schaden. Außer Schleichen und Springen bringt Sie vor allem die Überredungskunst weiter. Als Vampir sind Sie auch mit speziellen Kräften ausgestattet. Diese erlauben es Ihnen etwa, Nichtspieler-Charaktere zu kontrollieren, die Ihnen dann folgen und für Sie kämpfen. Ihre Geschwindigkeit erhöhen Sie ebenfalls per Spezialfähigkeit, wodurch alles um Sie herum langsamer abläuft und Sie ähnlich wie in der Bullet Time von *Max Payne* die Kugeln in Zeitlupe auf sich zufliegen sehen, sodass genug Zeit für ein Ausweichmanöver bleibt.

ICH WILL BLUUUUT ...

Vampire müssen auch essen und konsumieren zu diesem Zweck Blut. Am oberen Bildschirmrand sehen Sie deshalb eine Anzeige, die Ihren Pegel darstellt. Dieser braucht sich mit der Zeit auf – besonders schnell geschieht das durch den Einsatz von Spezialfähigkeiten. Also zapfen Sie herumirrende Menschen an oder führen sich Konserven zu Gemüte. Wenn Sie das nicht tun, verfallen Sie in eine Art Wahnsinn und verlieren die Kontrolle über Ihren Charakter, der dann wahllos um sich schlägt. Besonders unangenehm ist das, wenn Sie von Passanten umgeben sind. Dann verlieren Sie auch gleich einen Maskenpunkt. Ja, das Spiel trägt nicht umsonst den Untertitel *The Masquerade*. Am linken oberen Bildschirmrand entdecken Sie einige Masken. Diese zeigen an, dass Sie sich der „normalen" Bevölkerung noch nicht enthüllt haben. Falls Sie etwas tun, das Sie als Vampir auffliegen lässt, verlieren Sie Punkte. Dies führt dazu, dass Sie gejagt werden. Sind alle Maskenpunkte weg, ist das Spiel zu Ende.

GRUSELIG

Atmosphärisch überzeugt *Vampire: Bloodlines* bereits jetzt. In einem uns exklusiv gezeigten Spielabschnitt sollten wir einen Geist aus einer Villa vertreiben, da die Besitzerin das Haus verkaufen wollte. Schaurige Soundeffekte begleiteten uns, als wir vorsichtig voranschritten. Gegenstände flogen unvermittelt durch die Gegend, während wir durch die engen Kellergänge schlichen. Für glaubwürdige Gruselstimmung sorgt nicht zuletzt Valves Source-Engine, die auch in *Half-Life 2* zum Einsatz kommt. Besonders beeindruckend sind die Gesichtsanimationen, an denen Gefühle wie Schmerzen und Angst abzulesen waren. Hinzu kommt ein Mehrspielermodus, über den die Entwickler allerdings noch nichts auspacken wollten. Egal, schleifen Sie schon mal Ihre Zähne.

ANDREAS BERTITS

VAMPIRE

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Troika/Activison
FERTIG ZU:	75 %
ERSCHEINT:	4. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Deus Ex, Vampire - Die Maskerade: Redemption
INTERNET:	www.vampirebloodlines.com

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

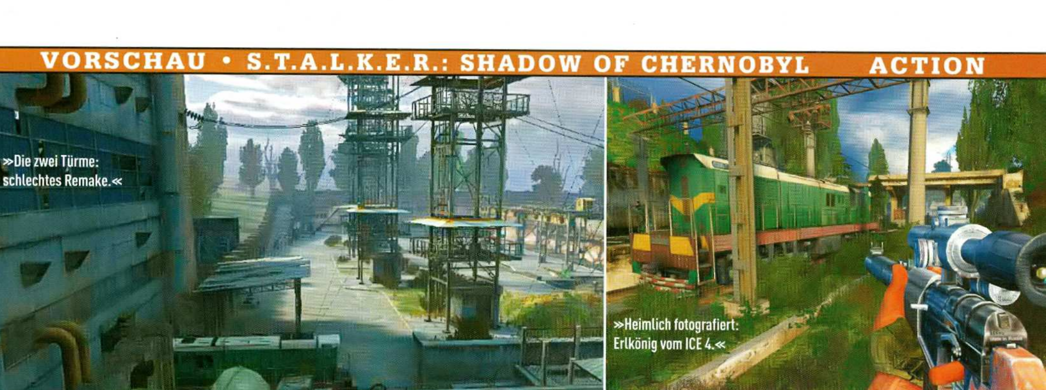
Ich wurde schon des Öfteren als Vampir bezeichnet, obwohl ich doch völlig normal aussehe! Also ist *Vampire – The Masquerade: Bloodlines* ein Spiel für mich. Als *Deus Ex*-Fan sind mir die Parallelen zu Ion Storms Action-Rollenspiel sofort aufgefallen. Endlich spielen die Fertigkeiten und Attribute wieder eine größere Rolle. Besonders angetan hat es mir die fantastische Atmosphäre, bei der selbst ich eine Gänsehaut bekommen habe. Valves Source-Engine leistet auch in Sachen Gruselstimmung ganze Arbeit. *Vampire: Bloodlines* steht jedenfalls ganz oben auf meiner Wunschliste für dieses Jahr.

»Bitte heirate mich! Nur die innere Schönheit zählt.«

»Durchfall erwischt einen immer im falschen Moment.«

»Frau, dumm: falsche Bank überfallen.«

»Merke: Nie Blinddarm in Polen entfernen lassen.«



»Die zwei Türme: schlechtes Remake.«

»Heimlich fotografiert: Erlkönig vom ICE 4.«

Heut' ist Strahltag!

Das Reaktorunglück von Tschernobyl war 1986 eine Katastrophe. S.T.A.L.K.E.R. soll das Gegenteil werden.

So sieht's aus!





Die Entwickler von *S.T.A.L.K.E.R.* besuchten zu Recherchezwecken ein paar Mal das verseuchte Gebiet rund um den Tschernobyl-Reaktor. Jetzt sind sie nicht nur verstrahlt, sondern bauen ihr Wissen auch ins Spiel ein. Wie nah sie dabei der Realität kommen, beurteilen Sie besser selbst. Tipp: Das Foto steht links.

So, so. *S.T.A.L.K.E.R.* hat also angeblich außer netter Grafik nichts zu bieten? Um mit diesem böswilligen Gerücht aufzuräumen, besuchte Oleg Javorsky vom Entwickler GSC Gameworld aus Kiew die PC-ACTION-Redaktion. Im Handgepäck: Eine spielbare Vorabversion des Action-Rollenspiels. Und mit spielbar meinen wir jetzt nicht, dass man nur durch die leere Landschaft stolpern kann. Wir sprechen von einer echten Mission: Sie müssen einem Herrn namens „The Dog" ein Artefakt abnehmen und es bei einem Händler verkaufen. So viel vorweg: Es war ein vielversprechendes Erlebnis.

HUNDELEBEN

Schnaufend jagt uns ein virtuelles Rudel Hunde durch ein verfallenes Dorf. Aus den Augenwinkeln sehen wir frei liegende Dachstühle, zersprungene Glasscheiben, eine ausgebrannte Familienkutsche. Die Brut kommt näher. Messerscharfe, eklig gelbe Reißzähne schnappen nach uns. Eine Salve aus unserer AK 74 wirft den Leithund zurück. „Ja, die Blind Dogs sind gefährlich", bemerkt Javorsky und grinst. Prima, tolle Information. Da wären wir nie draufgekommen. Plötzlich tickt der Geigerzähler. Immer schneller, bis sich der Bildschirm schwarz-weiß verfärbt. „Das war eine radioaktive Anomalität. Wenn sich der Bildschirm so wie eben verfärbt, bist du normalerweise tot. Aber ich habe den God-Mode aktiviert", so Javorsky. Ein echter Menschenfreund, dieser Ukrainer. Neben den Hunden treffen wir auch auf andere Mutanten, zum Beispiel Schweine-Monster und menschenähnliche Blood Sucker. Diese Blutsauger sind äußerst aggressiv und humpeln selbst mit einem Bauchschuss noch hinter uns her. Ähnlich wie in *Far Cry* gibt es kaum eine Spielsituation, die der anderen gleicht. Die Reaktionen der Spielfiguren sind nicht vorgegeben, sondern werden von der künstlichen Intelligenz bestimmt. Die Monster streifen frei nach Gusto durch das Areal. Der langen Rede kurzer Sinn: Wir lieferten schließlich das gesuchte Artefakt bei dem stilecht mit Doppelripp-Unterhemd gekleideten Händler in einem Bunker ab. Hurra!

JOACHIM HESSE

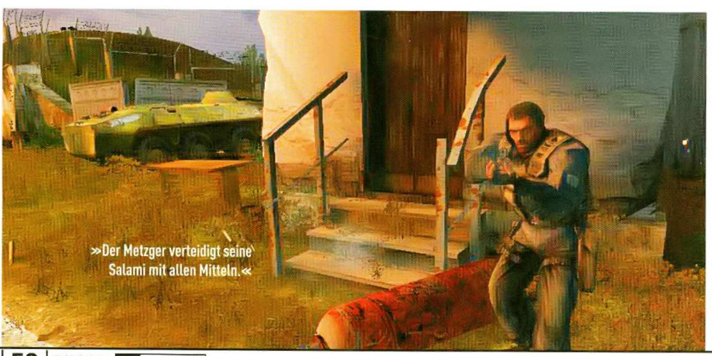
S.T.A.L.K.E.R.

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	GSC Gameworld/THQ
FERTIG ZU:	75 %
ERSCHEINT:	September 2004
VERGLEICHBAR:	Deus Ex, Far Cry
INTERNET:	www.stalker-game.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

Das Potenzial, das in *S.T.A.L.K.E.R.* steckt, ist unglaublich. Genau wie die Atmosphäre. Die Gegend ist düster, ein Spielende nicht abzusehen. Gut, dass GSC jetzt langsam auch beim Design der Aufträge zu Potte kommt. 13 Missionsarten gibt es laut Entwickler. Ich bin gespannt! Das Spielareal selbst bietet scheinbar mehr Feinheiten, als Marcel Reich-Ranicky Wörter kennt. Es ist einfach spannend, auf der Flucht vor Militär und Monstern durch die Gegend zu streunen.



»Der Metzger verteidigt seine Salami mit allen Mitteln.«

Die Wahl der Qual

In EVIL GENIUS spielen Sie einen Superbösewicht. Der spannt seine Gegner auf die Folter und will Ihr Zwerchfell perforieren.

»Das US-Militär belebt Agent Orange wieder.«

Mit Fallen wie dieser Kreissäge halten Sie feindliche Agenten auf.

»Alle bis auf Michael genossen bei den Jacksons eine gute Erziehung.«

Sie haben sich in James-Bond-Filmen schon mal gewünscht, dass der Bösewicht dem smarten Agenten den Hintern aufreißt? In Elixir Studios' Echtzeitstrategie-Spiel *Evil Genius* dürfen Sie genau das selbst erledigen. Als Superbösewicht wollen Sie in den Sechzigerjahren die Welt mit einer Superwaffe in die Knie zwingen. Doch wie schon Dr. No in den Bond-Streifen erfahren musste, ist das nicht so einfach, wie es sich anhört. Nicht nur, dass Ihnen rudelweise lästige Agenten auf die Nerven fallen. Der Kampf ums liebe Geld und aufmüpfige Touristen erschweren Ihnen ebenfalls das Leben. Doch Sie wären kein Oberfiesling, wenn Sie nicht noch ein paar Asse im Ärmel hätten, etwa besonders hinterlistige Fallen.

TOURISMUS-FALLE

Zu Spielbeginn errichten Sie ein schnödes Hotel auf einer Insel. Dieses Hotel dient Ihnen wie bei einer typischen WiSim als Geldquelle. Um Touristen bei Laune zu halten und sie davon abzubringen, auf der Insel herumzuschnüffeln, benötigen Sie einen funktionierenden Unterhaltungsapparat. Nebenbei bauen Sie in bester *Dungeon Keeper*-Manier Ihre geheime Basis auf. Diese bestücken Sie mit allerhand nützlichen Gerätschaften, wie Laboreinrichtung, Küchengeräten und Gefängniszellen. In Trainingshallen bilden Sie Arbeiter zu Soldaten aus. Im Laufe des Spiels suchen Agenten Ihr Domizil heim, denen Sie entweder mit fiesen Fallen oder einem Ihrer sechs besonders starken Supersoldaten einheizen. Fallen verbinden Sie mithilfe versteckter Kameras untereinander, um Kettenreaktionen auszulösen. Gefangene foltern Sie fröhlich mit so ziemlich allem, was rumliegt. Ja, auch mit der Küchenmaschine. Je länger Sie spielen, desto mehr Agenten suchen Ihr Eiland heim. Getötete Feinde stecken in Leichensäcken, die Sie schnellstmöglich beiseite schaffen müssen, um keine Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Indem Sie einen der Säcke in einen Tank voller Chemikalien stecken, erschaffen Sie einen Freak. Praktisch: Diese Mutanten hauen besonders kräftig zu. Um extrem hinterhältige Taten zu vollbringen, wie etwa den Eiffelturm zu stehlen, schicken Sie Ihre Supersoldaten in die Welt hinaus. Für das Ding lässt sich schließlich ein anständiges Lösegeld fordern. Optionale Missionsziele bringen zusätzlichen Spielspaß. So setzen Sie es sich etwa in den Kopf, die Führung der Mafia an sich zu reißen, und laden die Anführer zu sich ein. Spurt einer nicht, so atomisieren Sie ihn kurzerhand. Schon ändern die anderen Mafiosi ihre Meinung.

JAMES-BOND-COMIC

Evil Genius setzt auf eine 3D-Comic-Grafik mit dreh- und zoombarer Kamera. Musikalisch erwartet Sie genau die Art von Gedudel, die Sie bereits aus den Bond-Filmen der Sechzigerjahre kennen. Elixir-Gründer Demis Hassabis (*Republic*) hat mit *Evil Genius* ein heißes Eisen im Feuer, das nicht nur Ihre Hirn-, sondern auch Ihre Lachmuskeln strapazieren wird. Momentan stört uns aber noch die Unübersichtlichkeit, wenn im Spielverlauf viele Agenten auf einmal angreifen. ANDREAS BERTITS

EVIL GENIUS

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Elixir Studios/Vivendi
FERTIG ZU:	65 %
ERSCHEINT:	September 2004
VERGLEICHBAR:	Dungeon Keeper 2, Die Sims
INTERNET:	www.howevilareyou.com

KOMMENTAR



Als Superbösewicht fühle ich mich so richtig wohl. Was mache ich denn als Nächstes? Verwandele ich harmlose Äffchen in brutale Killerbestien oder stecke ich einen Gefangenen in den Mixer? *Evil Genius* sorgt auf jeden Fall für schadenfrohe Lachkrämpfe. Der strategische Teil kommt ebenfalls nicht zu kurz. Intelligent platzierte Fallen verschaffen einen Zeitvorsprung gegenüber herumschnüffelnden Agenten. Immerhin habe ich eine Superwaffe zu entwickeln und da stört jede Behinderung. Wer schon immer mal fies wie Blofeld sein wollte, sollte sich *Evil Genius* vormerken.

Familien-Bande

»Uzi: 1.345 Euro, guter Haarschnitt: 30 Euro, Bademantel: unbezahlbar.«

Knarren, Weiber, Schnaps und korrupte Geschäfte. Bauen Sie in GANGLAND ein Familienimperium der Mafia auf.

Was rauskommt, wenn man jahrelang gemeinsam im Sandkasten spielt, lehrt eine Geschichte aus Sizilien. Als Kinder wuchsen die fünf Brüder Romano, Angelo, Sonny, Chico and Mario bei ihren Großeltern auf und waren unzertrennlich. Jedenfalls bis sie älter wurden und ihnen das alltägliche Friede, Freude, Eierkuchen gewaltig auf den Sack ging. Aus Rotzlöffeln wurden Halbstarke, aus Sandschaufeln Knarren. In einer heißen Nacht in Palermo kam es zum Feuergefecht. Schüsse und Schreie gellten durch die Straßen und am nächsten Morgen fand man Chico in der Gosse – löchrig wie ein Schweizer Käse. Chicos Brüder Romano, Angelo und Sunny sollen's getan haben, also machen sich die mordlustigen Typen aus dem Staub. Zwei Jahre später bimmelt bei Großvater Mangano das Telefon. Sein ältester Sohn Vincenzo berichtet, die drei gesuchten Enkel in einer amerikanischen Stadt gesichtet zu haben – in Paradise City. Weil der Alte aber zu klapprig und Vincenzo

AUF DVD
DEMO, TRAILER

»Endlich: Mob versucht, André Rieu im Backstage-Bereich zu lynchen.«

zu faul ist, bleibt die Sühne der Bluttat natürlich an Mario kleben, dessen Rolle Sie fortan im Spiel übernehmen.

LEICHEN PFLASTERN SEINEN WEG

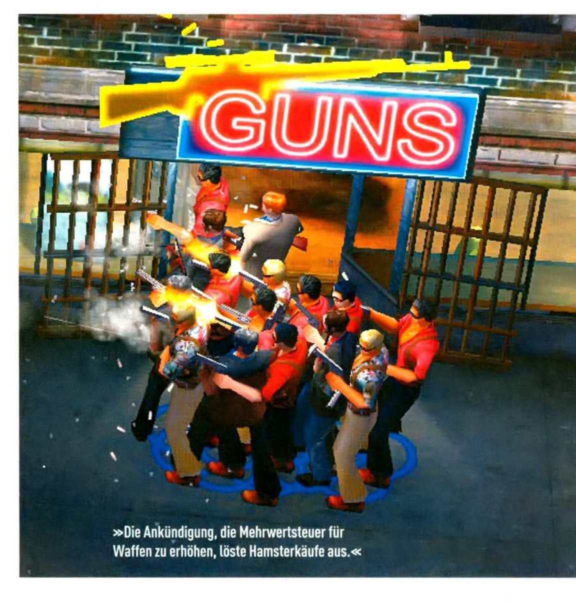
Genau wie in der PC-ACTION-Redaktion ist das Leben in Paradise City hart und ungerecht. An jeder Straßenecke verteilt man massig blaue Bohnen, deshalb nimmt Sie Onkel Vincenzo unter seine Fittiche. Ihr erster Job: Sie sollen einen aufmüpfigen Waffenhändler zu Schutzgeld-Zahlungen „überreden". Nur einen erledigten Bodyguard später fließen auch schon 25 Prozent aller Einnahmen dieses Ladens zukünftig in Vincenzos Tasche. Außerdem haben Sie sich mit Patronen und Medipacks versorgt, eine wichtige Ressource der rauen Mafia-Welt. Onkelchen ist beeindruckt und drückt Ihnen gleich eine Kneipen-Übernahme aufs Auge. Auch den Eigentümer der Döner-Bude können Sie nur mit Waffengewalt davon überzeugen, Ihr Partner zu werden. Praktisch: Im Hinterzimmer lässt sich später ein illegales Glücksspiel einrichten, Schnaps verhökern und noch mehr Kohle mit käuflichen Betthäschen scheffeln.

DRECKSJOBS ZU VERGEBEN

Damit Sie sich bei all diesen Geschäften nicht überarbeiten, stellen Sie je nach Bedarf – meist wegen Schießereien entstehende Fluktuation – neue Mitarbeiter ein. Neben Schlägertypen und mit Pfefferspray um sich sprühenden Straßenmädchen nehmen Sie diverse Spezialtypen unter Vertrag. Auftragsmörder, Bombenleger, Ninjas und Sniper erleichtern es Ihnen, die Vormachtstellung Ihrer Familie in Paradise City auszubauen. Apropos Familie: Irgendwann werden Sie nicht mehr umhinkommen, sich eine Schnalle anzulachen und für Nachwuchs zu sorgen. Wie im richtigen Leben kommt es auch hier bei der Baggerei auf die Kohle an. Ohne eine vorzeigbare Bude brauchen Sie nicht einen müden Cent in geklauten Schnaps zu investieren, um ein Blondchen flachzulegen. Ihrer Zukünftigen gelüstet es nach sauteuren Brillis und kirchlicher Heirat. Haben Sie das tatsächlich auf die Reihe bekommen, wackelt die Kuh nach der Hochzeit allein ins Schlafgemach und taucht nach unbefleckter Empfängnis mit Ihrem Ableger wieder auf. Der wird im Laufe der Zeit erwachsen und erhöht als Nachfolge-Pate die Anzahl der von Ihnen kontrollierten Einheiten.

STEHEN GEFÄHRDET DIE GESUNDHEIT

Zu Beginn des Spiels sollten Sie es tunlichst vermeiden, auch nur einen Cent von Onkels Kohle rauszuhauen oder auf eigene Faust Geschäfte zu machen. Tun Sie das doch, kennt der ergraute Pate keine Gnade und sorgt dafür, dass Sie sich sofort die Radieschen von unten anschauen. Damit das auch gleich klar wird, schickt Sie der Alte auf die Hatz nach einem solch schlechten Vorbild, das Sie wiederum kalt stellen sollen. Trotz immer wieder gleicher Missionsziele präsentieren sich die Levels in *Gangland* abwechslungsreich und mit Liebe zum Detail gestaltet. Auf Ihrem Weg durch Paradise City begegnen Ihnen jede Menge NPCs, mit denen Sie labern und Geschäfte abwickeln. Sie haben immer mehr als genug zu tun. Es empfiehlt sich für Sie und Ihre Helfershelfer auch keinesfalls, einfach nur faul in der Gegend herumzustehen. Sonst kann es schon einmal passieren, dass aus einem vorbeifahrenden Auto plötzlich das Feuer eröffnet wird. Also nutzen Sie Ihrerseits die sieben Karossen und drehen Sie den Spieß einfach um. Etwas Übung ist jedoch vonnöten, denn die im Spiel vorkommenden Vehikel



»Die Ankündigung, die Mehrwertsteuer für Waffen zu erhöhen, löste Hamsterkäufe aus.«


»Linke Schulter: übergroße Brandblase.«


»Der Bachelor: doch noch erfolgreich.«

vom Truck bis zum Sportwagen steuern sich sehr gewöhnungsbedürftig und können ausschließlich auf den virtuellen Straßen fahren. Plätten Sie zudem versehentlich einen Zivilisten, hängen Ihnen mit Sicherheit wenig später zig Bullen am Hintern. Benehmen Sie sich also halbwegs gesittet und erregen Sie möglichst kein Aufsehen.

SCHAUT COOL AUS UND HÖRT SICH FETT AN

Dann haben Sie auch mehr Zeit, die detaillierte Spielumgebung zu bewundern, die die selbst gebastelte Grafik-Engine auf den Monitor zaubert. Die Kamera lässt sich frei drehen und zoomen, wodurch aber manchmal die Übersicht flöten geht. Wenn Sie Häuser betreten, werden Dach und Wände ausgeblendet und geben den Blick auf die Innenausstattung frei. In den Kämpfen fliegen Ihnen die Patronenhülsen um die Ohren, Feuer und Rauch werden durch Partikeleffekte in Szene gesetzt – schön! Größter Schwachpunkt der uns vorliegenden englischen Version war der Sound. Die fetzige Musik überzeugte zwar, die Sprachausgabe dagegen war zu dünn. Onkelchen zeigte sich in den Missionsbesprechungen äußerst maulfaul und flüsterte uns mit seiner rauchigen Stimme jeweils nur den ersten Satz ins Ohr. Das macht aber nichts, denn der Titel wird hierzulande mit den Stimmen namhafter Synchronsprecher aufwendig lokalisiert. Zum Verkaufsstart laden zusätzlich 24 Mehrspieler-Karten zum Einstieg in die Mafiawelt ein. MARC BREHME

GANGLAND

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Media Mobsters
FERTIG ZU:	95 %
ERSCHEINT:	21. Mai 2004
VERGLEICHBAR:	Chicago 1930, Commandos 3
INTERNET:	www.whiptailinteractive.com

KOMMENTAR



Gangland ist kein schlichtes Echtzeit-Strategiespiel, sondern setzt zusätzlich auf WiSim- und Rollenspiel-Elemente. Um es kurz zu machen: Das Konzept wird aufgehen, denn der Titel hält Sie auf Trab und ist jederzeit spannend. Reizvoll finde ich auch, dass man gezwungen ist, die Umgebung als Deckung auszunutzen, will man nicht gleich ins Gras beißen. Eine Pausenfunktion wäre dennoch nützlich gewesen, um während der hektischen Kämpfe die Übersicht zu behalten. Trotzdem: Werden Balancing und Sound noch verbessert, kann eigentlich nichts mehr schief gehen.



»Bar: bi.«


»Umgezogen: Cluedoard Zimmermann.«

INTERVIEW „ES IST KRASS, MACHT ABER EINEN HEIDENSPASS."


»Die Bestatter richteten Steve McQueen noch einmal schön her.«

Adam Gregersen (Bild links) ist einer der Chef-Entwickler von *Gangland*. Obwohl der Däne gerade ganz schön viel Stress mit der deutschen Version hat, beantwortete er unsere Fragen. Wir mussten ihm noch nicht einmal eine Pistole an die Schläfe halten.

PC ACTION Was ist deiner Meinung nach das Besondere an *Gangland*?

ADAM GREGERSEN: In *Gangland* sorgst du für den Aufbau einer starken Familie in Paradise City. Es geht darum, coole Autos zu fahren, zu heiraten, Kinder zu bekommen, Geschäfte zu übernehmen, Beziehungen aufzubauen und den richtigen Mafioso für die richtige Operation einzusetzen. Gerade die Kämpfe unterscheiden sich von dem, was Spieler sonst so von traditionellen Echtzeit-Strategiespielen kennen. In *Gangland* musst du mit weniger Einheiten auskommen, dafür kannst du dich ducken, nachladen, heilen und alles Mögliche zur Deckung nutzen. Unser Spiel ist quasi ein Ego-Shooter aus strategischer Sicht. Für besonders wichtig halten wir, dass kein Spiel so sein wird wie das andere. Unsere Engine steht ständig mit dem Spieler in Kontakt und kreiert Jobs und Angebote, die der Spieler annehmen oder ablehnen kann. Die Unvorhersehbarkeit des Spiels, die dadurch entsteht, sehen wir als Schlüsselfaktor für den Spielspaß.

PC ACTION Huch, dass muss ja eine tolle Technik sein, die ihr da verwendet!

ADAM GREGERSEN: Ja. Ursprünglich wollten wir eine Engine lizenzieren. Aber obwohl gerade im mittleren Kostensektor viel auf dem Markt ist, konnten wir nichts Passendes finden, um all das zu realisieren, was uns vorschwebte. Also haben sich unsere Jungs hingesetzt und innerhalb von vier Monaten eine komplett neue Engine aus dem Boden gestampft – und die funktioniert brillant. Sogar auf schwachen Rechnern läuft *Gangland* in ordentlicher Qualität.

PC ACTION Gibt es etwas im Spiel, auf das du besonders abfährst?

ADAM GREGERSEN: Hehe. Ich kann vier meiner besten Jungs in ein Auto packen, damit durch einen gegnerischen Stadtteil düsen und aus dem Auto heraus einfach alles abknallen, was sich bewegt. Alles rennt dann schreiend rum, die Gegner suchen panisch das Weite. Zugegeben, das ist ziemlich krass, aber es macht einen Heidenspaß! Übrigens genauso wie der Mehrspielermodus.

PC ACTION Wenn du unendlich Kohle für dein nächstes Projekt hättest, was für ein Spiel würdest du entwickeln?

ADAM GREGERSEN: Wir hoffen, dass *Gangland* erfolgreich genug wird, damit wir unser nächstes Projekt verwirklichen können. Ich will noch nicht zu viel verraten, aber es wird systemübergreifend sein und wieder einen Verbrecher-Story haben. Die Erfahrung hat uns gezeigt, dass viele Leute auf solche Spiele stehen, deshalb werden wir uns auf diese Richtung orientieren.



- 3 Kampagnen
- 30 Missionen
- Missionen basieren auf geschichtlichem Hintergrund.
- Frei bewegliche Kamera
- Prestigepunkte ermöglichen es, bessere Einheiten zu „kaufen".
- Soldaten werden durch häufige Angriffe besser.
- Kooperativer Mehrspielermodus

»Der Selbstmordattentäter nahm seine Arbeit mit nach Hause.«

Da fliegt was in der Luft

Im Sommer landet mit CODENAME: PANZERS voraussichtlich ein Echtzeitstrategie-Schwergewicht auf Ihrer Festplatte. Dann ziehen Sie mit Russen, Amerikanern und Deutschen in den Zweiten Weltkrieg.

Donnernd rumpelt Ihr Panzerkampfwagen IV durch die virtuellen Häuserschluchten Warschaus, dicht gefolgt von einer Kompanie Soldaten. Plötzlich tauchen Gewehrläufe in den Fenstern gegenüber auf, das Feuer wird eröffnet. Eine gewaltige Explosion erschüttert die Straßen, als eine Lafettenkanone losdröhnt. Panisch flüchten Ihre Soldaten in das gegenüberliegende Gebäude und nehmen sogleich die Heckenschützen aufs Korn. Währenddessen visieren Sie mit dem Panzerwagen die Artilleriegeschütze an ...

HEISS UND EXPLOSIV

Schweißausbrüche sind in Stormregions Echtzeit-Strategiespiel *Codename: Panzers* garantiert. Ständig setzen Sie sich gegen versteckte Schützen zur Wehr oder liefern sich heiße Gefechte mit gegnerischen Panzern. Richtig geraten, *Codename: Panzers* spielt im Zweiten Weltkrieg. In insgesamt 30 Missionen, die sich auf drei Kampagnen verteilen, erleben Sie den Krieg aus der Sicht der drei größten Parteien: Deutschland, Russland und die Alliierten. Die einzelnen Missionen bauen aufeinander auf und verdichten sich im Laufe des Spiels zu einer großen Geschichte. Sie haben die Schnauze voll von fiktiven Schlachten des Zweiten Weltkriegs in Spielen? Gut, denn in *Codename: Panzers* erleben Sie historische Kämpfe in chronologischer Reihenfolge.

GRILLABEND

Zu Beginn jeder Mission kommandieren Sie eine vorgegebene Zahl an Einheiten. Mit diesen kämpfen Sie sich durch die Karten und versuchen, möglichst unbeschadet das Missionsziel zu erreichen. Ohne taktische Vorgehensweise laufen Ihre Einheiten schnell ins offene Feuer, was im wahrsten Sinne des Wortes in einem Barbecue endet. Soldaten mit Flammenwerfern lassen die Temperatur im Inneren eines Panzers rapide ansteigen. Bevor der Siedepunkt erreicht wird, springt die gedünstete Mannschaft aus dem Gefährt, was sie angreifbar macht. Gelände nutzen Sie zu Ihrem eigenen Vorteil, indem Sie sich in Wäldern verstecken oder lästiges Grünzeug kurzerhand mit Ihren Panzern platt walzen. Wenn Sie optionale Missionsziele erfüllen, heimsen Sie Prestigepunkte ein, mit denen Sie zu Beginn des nächsten Auftrags neue Einheiten kaufen, Verwundete heilen oder Veteranen verbessern. Alle Soldaten gewinnen im Laufe der Schlachten zusätzlich Kampferfahrung.

VOLLE TASCHEN

Wenn Sie *Codename: Panzers* für ein 08/15-Echtzeit-Strategiespiel halten, befinden Sie sich auf dem Holzweg. Die Entwickler haben sich auch ein wenig an *Commandos* orientiert. So statten Sie Ihre Einheiten mit diversen Utensilien, wie etwa Schlauchbooten und Minen, aus. Entdecken Sie einen Panzer auf Patrouille, so schleichen Sie sich heran und kleben ein explosives Paket kurzerhand vor die Kette. Gebäude sind nicht nur zur Zierde da. Ihre Soldaten nutzen Häuser als Verste-

»Rauchen auf dem Schulhof: Lehrer fahren schwerere Geschütze auf.«

»Blauwal-Vibrator: Batteriewechsel.«

»Die Raketen im Irak waren für die UN-Inspekteure zu gut versteckt.«

cke oder Deckung. Um die Übersicht zu gewährleisten, klappt das Dach des Hauses weg und offenbart stilvoll eingerichtete Zimmer. Verbergen sich Scharfschützen in Gebäuden, so marschieren Sie einfach rein und liefern sich einen heißen Kampf im Wohnzimmer. In vielen Missionen dürfen Sie zudem Luftunterstützung anfordern. Die herbeigerufenen Bomber legen die komplette Spielumgebung dann spektakulär in Schutt und Asche.

ERZÄHL MIR 'NE GESCHICHTE ...

Um mehr Spannung ins Geschehen zu bringen, wird die Geschichte ab und zu durch Zwischensequenzen vorangetrieben. Etwa wenn Sie in ein Gebäude in Warschau eindringen sollen. Ohne Schlüssel zur Hintertür gestaltet sich das schwierig. Dieser befindet sich im Besitz eines Trunkenbolds, der sich im Keller eines Hauses aufhält. In einem Video verfolgen Sie, wie Ihre Soldaten dem Kerl auf die nicht ganz so sanfte Tour den Schlüssel abnehmen. Das sorgt für Atmosphäre und macht Sie zum Helden einer epischen Geschichte, die noch dazu spektakulär in Szene gesetzt wird. Die detaillierte 3D-Grafik verwöhnt Sie mit sich im Wind wiegenden Bäumen, hohem Gras und schönen Wassereffekten. Dabei drehen, zoomen und neigen Sie die Kamera nach Belieben, was hervorragende Einblicke ins Spielgeschehen ermöglicht. Am Sound sollten die Entwickler noch arbeiten, da einige Effekte bislang ganz fehlen oder die Lautstärke noch nicht justiert ist. Musik ist Geschmackssache, wir finden jedoch, dass die eher modernen Klänge nicht ganz zu einem Zweiten-Weltkriegs-Szenario passen. Die KI macht einerseits einen guten Eindruck, da Soldaten in Deckung gehen und nicht besetzte Geschütze automatisch wieder in Betrieb nehmen. Andererseits ballern Ihre Einheiten augenblicklich immer auf direktem Wege auf den Feind – egal, ob ein Gebäude im Weg steht oder nicht. Nachbessern, bitte! Die Entwickler überarbeiten derzeit die 3D-Modelle der Soldaten. Diese sollen im fertigen Spiel noch detaillierter aussehen als in der uns vorliegenden Beta-Version. Falls die Entwickler die KI-Probleme noch in den Griff bekommen, erwartet uns einer der Strategie-Hits des Jahres. ANDREAS BERTITS

CODENAME: PANZERS

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Stormregion/CDV
FERTIG ZU:	75 %
ERSCHEINT:	Juni 2004
VERGLEICHBAR:	Blitzkrieg, Afrika Korps
INTERNET:	www.panzers.de

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

Schon wieder so ein olles Lafettengeschütz. Schnell meine Männer in das Gebäude schicken. Huch, da sind feindliche Soldaten drin. Egal. Meine Panzer setzen sich derweil vor der Tür zur Wehr. So, jetzt einen kleinen Bomberangriff ordern und die Artillerie kann sich verabschieden. *Codename: Panzers* sieht nicht nur klasse aus, es macht auch unheimlich viel Spaß. Vor allem die vielen Zwischensequenzen bringen eine ordentliche Prise Spannung ins Spiel. Wenn nur die KI nicht so völlig bescheuert wäre. Da müssen die Entwickler unbedingt noch mal ran. Ich wärme jedenfalls schon mal die Maus vor.



- Nachfolger des Klassikers aus dem Jahr 1987
- Genre-Mix aus Action-, Adventure-, Rollenspiel- und Strategie-Elementen
- Ein Spielmodus (Karriere)
- Komplett simulierte 3D-Welt
- Kein Mehrspieler-Modus

»An der dritten Liane falsch abgebogen: Tarzan..«

Wiederholungstöter

Mach's noch mal, Sid! Er tut's, der nette Herr Meier. SID MEIER'S PIRATES! rocken 17 Jahre nach dem Stapellauf auf Commodores C64-Computer erneut die Karibik.

Die wichtigste Information vorweg: Der Nachfolger eines der größten Klassiker der Spielegeschichte spielt sich genauso wie sein Vorgänger. Als Piratenkapitän machen Sie im 17. Jahrhundert die Karibik unsicher, kapern Schiffe im Auftrag von vier Nationen, liefern sich Seeschlachten und Säbelduelle, greifen Städte an, forschen nach vermissten Familienmitgliedern und Schätzen und brechen die Herzen einsamer Gouverneurs-Töchter. Ihr Ziel: Reichtum, Ruhm und viel später ein gemütlicher Ruhestand.

EN GARDE!

Änderungen entdecken Spiele-Veteranen im Detail. Neu ist etwa, dass das Programm ständig Ihre Reputation berechnet. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Crewmitglieder schließen sich Ihnen an und umso mehr Schiffe befehligen Sie. Bis zu acht Kähne nehmen Sie in Ihre Flotte auf. In den strategischen Seeschlachten ballern Sie jedoch lediglich von Ihrem Hauptschiff aus Ihren Gegnern Kanonensalven um die Ohren. Dafür erstrahlt die Spielwelt nun standesgemäß in 3D und überzeugt trotz dezenten Comic-Looks durch Detailreichtum und schicke Grafikeffekte. Nach dem Entern steht das unweigerliche Säbelduell mit dem feindlichen Kommandanten an. Ihren Freibeuter steuern Sie dann wie anno 1987 mithilfe der neun Tasten des Ziffernblocks, womit Sie parieren, zustechen oder ausweichen. Klassisch!

ICH BIN EIN STAR, HOLT MICH HIER RAUS!

Städte dürfen Sie nicht mehr vom Meer aus attackieren. Stattdessen ankern Sie in der Nähe und landen Schützen und Schwertkämpfer an, die wie in einem Mini-Echtzeitstrategiespiel gegen die Verteidiger in die Schlacht ziehen. Überredungskünstler bequatschen zuvor Eingeborene, damit diese helfend eingreifen. Selbst wenn Sie in den Kämpfen mal den Kürzeren ziehen, beißen Sie in *Pirates* niemals ins Gras. Dafür werden Sie aber verhaftet und für sechs Monate aus dem Verkehr gezogen, wenn Sie nicht vorher aus dem Knast ausbrechen. Wenn das gelingt, finden Sie sich inmitten der Stadt wieder und müssen unentdeckt an den herumstreunenden Wachen vorbei zum Hafen schleichen. Fast fühlt man sich dabei wie Pac-Man auf der Flucht vor gefräßigen Geistern.

PARKINSON-SYNDROM

Piraten-Kapitäne rüsten in ihrer Freizeit Schiffe mit allerlei nützlichem Schnickschnack aus oder baggern Dorfschönheiten an. Wenn's blöd läuft, fordern Letztere zu einem flotten Tänzchen heraus, welches Sie erneut durch Tastaturgeklimper überstehen müssen. Falls die geforderten Schrittfolgen passen, winken nützliche Geschenke, wie Fernrohre oder Schutzwesten. Eine spätere Heirat ist nicht ausgeschlossen: Amors Pfeile treffen hart und unvermittelt. Wie Sie *Pirates* spielen, bleibt weitgehend Ihnen überlassen. Stadtkommandanten bieten gegen Belohnung kleine Aufträge oder Kaper-Briefe an, in Spelunken finden sich Hinweise auf sagenumwobene Schätze, andere Piraten können gefangen genommen werden. Wahlweise greifen Sie als „Rächer der Karibik" einfach alles an, was übers Meer schippert. Je nach Vorliebe gönnen Sie Ihrem Alter Ego unterschiedliche Spezialfähigkeiten. Wer gerne herumsäbelt, steigert

»Der Weltrekord im Kirschkernspucken liegt bei 20,66 Metern.«

»Koi-Karpfen: heiß begehrt.«

»Nur für Schwule: Ausdruckstanz.«

Die 3D-Übersichtskarten lassen sich dreistufig zoomen.

den Schwertkampf, Geldsäcke setzen aufs Handelstalent. Irgendwann jedoch fordert Ihr Körper seinen Tribut – Sie werden älter und klappriger. Immer wenn Sie Ihren Plunder verscherbeln, um Ihre Crew glücklich zu machen, können Sie aus dem Spiel aussteigen und sich zur Ruhe setzen. Lediglich ein vom Programm berechneter Highscore erinnert dann noch an Ihre Ruhmestaten. Wenn das nicht romantisch ist! CHRISTIAN BIGGE

SID MEIER'S PIRATES!

GENRE:	Actionspiel
ENTWICKLER:	Firaxis Games/Atari
FERTIG ZU:	60 %
ERSCHEINT:	4. Quartal 2004
VERGLEICHBAR:	Pirates, Fluch der Karibik
INTERNET:	www.firaxis.com

KOMMENTAR



Da ich ein alter Sack bin, erinnere ich mich wirklich noch wehmütig an das Original auf dem C64, das ein Stück weit dafür verantwortlich war, dass ich Computerspielen verfiel. Nennen Sie es ruhig Verklärung, aber ich bekomme bei dem Gedanken an *Sid Meier's Pirates!* feuchte Hände. Sollte es Meister Meier erneut gelingen, eine solche Atmosphäre aufzubauen, erwartet uns was ganz Großes. Auch ohne Mehrspieler-Modus und obwohl es sicher schon jetzt Spiele gibt, die spektakulärer aussehen. Da ich mich noch gedulden muss, packe ich erst einmal *Fluch der Karibik* wieder aus ...

INTERVIEW „SPIELPRINZIP TAUFRISCH!“



»Herrchen werden ihren Hunden immer ähnlicher. Er hat einen Mops.«

PC ACTION **Welche Motivation hattest du für ein *Pirates*-Sequel?**

SID MEIER: Es war einfach an der Zeit, einen Nachfolger in Angriff zu nehmen. Die Fans wünschen sich das seit zehn oder zwölf Jahren. Wir denken, dass unser Original-Spielprinzip taufrisch ist und noch heute funktioniert. Außerdem gibt es jetzt die Technologie, die es uns ermöglicht, etwas Besonderes auf die Beine zu stellen.

PC ACTION **Was habt ihr im Vergleich zum Vorgänger am stärksten verändert?**

SID MEIER: *Pirates* war immer eine Art „Spiel-Film“ mit dichter Story und vielen Action-Elementen. Es ging und geht darum, die aufregende Karriere eines Freibeuters zu erleben. Die größte Veränderung liegt darin, dass wir alle Elemente des Originals, also Seeschlachten, Landkämpfe, Duelle und die Handlungsfreiheit, erweitert und verbessert haben. Weitere Action-Einlagen sind dazugekommen, wie das Tanzen mit Gouverneurstöchtern oder die Schleicherei in Städten.

PC ACTION **Es wird keinen Mehrspieler-Modus geben, oder?**

SID MEIER: Nein, das würde einfach nicht zum Spielkonzept von unserem *Pirates* passen. Trotzdem denken wir an die Internet-Gemeinde. Es wird jede Menge Zeug zum Herunterladen geben, womit du dein Spiel individualisieren kannst. Zum Beispiel neue Piraten-Skins, Schiffstexturen und Flaggen. Außerdem kannst du deine Lieblingsmusik einbinden und dazu mit den Mädels im Spiel tanzen.

PC ACTION **Erzähl doch mal, was du in den letzten Jahren so getrieben hast.**

SID MEIER: Ich habe hier und da ein paar Modelle bepinselt und auf meinem kleinen Klavier geklimpert. Außerdem bin ich hoffnungslos dem Golfspiel verfallen.

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen:
Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi

NETGAMES
Zschochernstr. 4
07545 Gera
Tel.: 0365-2900840
www.surf.to/netgames



MEDIA GAMES
Alt-Tegel 11
13507 Berlin

Bestellhotline:
030-43776555

Öffnungszeiten:
Mo-Sa: 10 Uhr - 20 Uhr

www.media-games.net

Games-Store
Doberaner Strasse 110
18057 Rostock

Tel.: 0381-2003330

games-store@freenet.de

Gameland
Kaiserwerther Strasse 14
40878 Ratingen
Tel.: 02102-470473
Fax: 02102-470472
gameland-shop@nexgo.de



PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE

Kurt-Schumacher-Platz 7
44787 Bochum
Tel.: 0234-9160630
Fax: 0234-9160632
info@primalgames.de
www.primalgames.de

SIDGAMES
PC- und Videospiele Versandhandel
Kornharpenerstr. 217
44791 Bochum
kontakt@sidgames.de
Bestellhotline:
0234-9503390
www.sidgames.de

GAME:STORE
Helmut-Käutner-Str. 13
45127 Essen

Tel.: 0201-777235
Fax: 0201-777236

info@gamestoreworld.de

www.gamestoreworld.de



Paulinstrasse 36
54292 Trier

Tel.: 0651-27211
Fax: 0651-27212

www.gamenatrix.de

Gamestation24
Gartenstrasse 5
58636 Iserlohn

Tel.: 02371-827703
Fax: 02371-827711

info@gamestation24.de

www.gamestation24.de

SOUND CHECK
Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach / Main

Tel.: 069-884299
Fax: 069-884299

soundcheck@t-online.de



BFK IT-Shop
Hanauer Strasse 24
63755 Alzenau

Tel.: 06023-504851
Fax.: 06023-504853

info@bfk-web.de

CD + GAME SHOP
Westspange 5
66538 Neunkirchen

Tel.: 06821-25517

info@cd-games-shop.de

Öffnungszeiten:
Mo-Fr: 10-21 Uhr
Sa: 10-18 Uhr

GAMELAND
Stummstrasse 6
66763 Dillingen

Tel.: 06831-705612

sales@gameland-online.de

www.gameland-online.de

RG SOFTWARE & COMPUTER
Hauptstrasse 104
70771 L.Echterdingen

Tel.: 0711-9905372
verkauf@rg-computer.org

www.rg-computer.org

GamesBull Shop
www.Gamesbull.de

ekm-system
Dorfstrasse 25
91336 Heroldsbach

Tel.: 09190-994530
info@ekm-system.de

www.ekm-system.de

www.GamesProfis.de



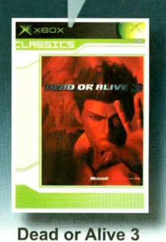
Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole



Xbox

2.Controller

199,99
Xbox - Play Together Bundle



Dead or Alive 3



Top Spin



29,99
Halo



Mafia
59,95



Findet Nemo
18,99
*nur solange Vorrat reicht!

49,99

Most Wanted



Splinter Cell Pandora Tomorrow	49,99
Colin McRae Rally 04	49,95
Port Royale 2	49,95
Hitman Contracts	49,99
Alias	49,95

Most Wanted



Halo Classics	29,99
Alias	59,95
Hitman Contracts	59,99
Operation Flashpoint	59,95
UEFA Euro 2004 Portugal	59,99

Most Wanted



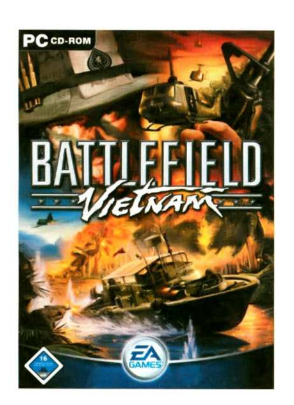
Champions of Norrath	59,95
Alias	59,95
Rise to Honor	59,95
Hitman Contracts	59,99
UEFA Euro 2004 Portugal	59,99

Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg
info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777

Volle Deckung!

Die Wahnsinns-Prämien kommen.

So viele Prämien gab's noch nie bei PC ACTION. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl unter reihenweise genialen Prämien.



Battlefield Vietnam
Battlefield Vietnam entführt den Spieler in einige der heftigsten Schlachten des Vietnamkrieges. Der Spieler kämpft im Dschungel, der den Ho-Chi-Minh-Pfad umgibt und bis zu den Straßen von Saigon reicht. Dabei wird der actiongeladene Multiplayer-Stil, der *Battlefield 1942* so erfolgreich machte, natürlich beibehalten.

Prämien-Nr.: 002441

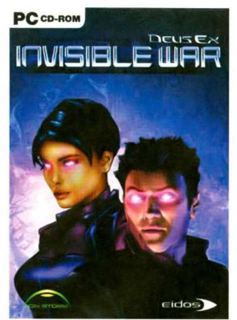


Unreal Tournament 2004
Unreal Tournament 2004 setzt auf dem Fundament des Vorgängers auf: fantastische Grafiken, dichte Atmosphäre, durchdringender Sound und natürlich die herausfordernde Action. Neben revolutionären neuen Spielmodi und Szenarien werden *Unreal*-Fans vor allem durch den Zusatz von verschiedenen Fahrzeugen eine völlig neue Spielerfahrung erleben.

Prämien-Nr.: 002440



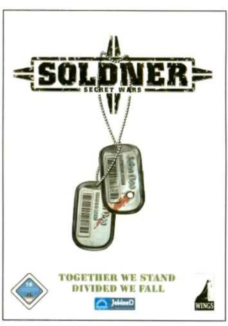
Thief 3: Deadly Shadows
Garretts drittes Abenteuer verspricht knackigen Taktik-Spaß und einmaliges Meisterdieb-Flair. Release: 10.09.04.
Prämien-Nr.: 002444



Deus Ex: Invisible War
Alex D. tritt in die Fußstapfen von J. C. Denton – spannend und mit viel spielerischer Abwechslung.
Prämien-Nr.: 002231



AOpen Chamaeleon 32/52/-52fach CD-RW
Dank Justlink brauchen Sie keine Fehlbrände zu fürchten. Zusätzlich drei Frontblenden.
Prämien-Nr.: 002449



Söldner
Dutzende Fahr- und Flugzeuge, mannigfaltige Taktik-Kniffe für Fans moderner Mehrspieler-Shooter. Release: 15.07.04.
Prämien-Nr.: 002445



Logitech MX 500
Dank der ergonomischen Form und des Hochleistungsprozessors für Spieler bestens geeignet.
Prämien-Nr.: 002446



Sacred
Auf den Spuren von *Diablo*: Gladiator, Magier & Co. verdreschen Monsterhorden im zauberhaften Fantasy-Szenario.
Prämien-Nr.: 002438



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher ist wieder da. Noch geheimnisvoller und mit neuartigem Mehrspieler-Modus. Release: 01.04.04.
Prämien-Nr.: 002443



Sharkoon USB-Stick 128 MB
Mit dem Sharkoon USB-Stick können Sie 128 MByte an Daten mobil in der Hosentasche transportieren.
Prämien-Nr.: 002447

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

☐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

☐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

☐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.

Prämienversand erfolgt durch Playcom und Alternate.

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum   Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA 24 03

TEST



»Stalingrad, 12 Uhr: Die Frisur hält.«

Willst du flicken?

Sie müssen sich entscheiden. Denn der neue Beta-Patch zu CALL OF DUTY ist nicht unproblematisch.

Ego-Shooter | Version 1.2 lieferte mit „Headquarters" einen neuen Spielmodus und weitere Skript-Kommandos. Ohne großes Tamtam schickt Infinity Ward nun eine weitere Version seiner Weltkriegs-Ballerei *Call of Duty* an den Start. Version 1.3 merzt einige kleine Fehler des Mehrspielermodus aus. Zum Beispiel zeigt das Spiel nun wirklich immer die vollständige Server-Liste an, wenn Sie diese neu laden. Auch der Fehler, dass man nicht gesehen werden kann, wenn man um die Ecke lugt, ist behoben. Der Beta-Patch unterstützt nur die englische Version und ist nicht abwärtskompatibel. Sie können nur auf Spiele zugreifen, die bereits unter 1.3 laufen. JOACHIM HESSE

Info: www.callofduty.com



»Unhandlich: Nokia N-Gage.«

Schiffsschrauber

Mit unserem Mitbringsel von der XCon wird X 2 – DIE BEDROHUNG noch cooler.

Simulation | Über 60 Fans tummelten sich bei der Hausmesse „XCon" in den Büroräumen von Egosoft, um über *X 2 – Die Bedrohung* fachzusimpeln. Die Entwickler erklärten, wie findige Hobbybastler die Weltraumsimulation mit 3D Max grafisch und durch kleine Programme (Skripte) spielerisch modifizieren können. PC ACTION war vor Ort und hat Ihnen nette Geschenke mitgebracht: Auf der DVD finden Sie ein neues Raumschiff (Teladi Adler), eine zusätzliche Schiffssoftware (ferngesteuerte Frachter handeln selbsttätig innerhalb eines Sektors) und ein Jump-Skript (macht Sprünge ganzer Flottenverbände möglich) – praktisch verpackt in einem Patch. Weil wir bereits kurz vor Redaktionsschluss standen, können wir ein Video zur Veranstaltung erst in der kommenden Ausgabe nachliefern. HARALD FRÄNKEL

Infos: www.egosoft.com; www.xscripting.com; http://x2.mkplace.de/index.htm; http://mrmilti.gtawip.com

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER DEN SCHWIERIGKEITSGRAD


»Isaac Newton, der Erfinder der Schwerkraft.«

Schreie, Flüche, Wutausbrüche

Wenn eine zertrümmerte Maus vor der Wand liegt oder die Tastatur Bissspuren aufweist, ist das kein Fall für den Tierarzt. Meist liegt das an einem zu schweren Spiel. Zu schwere Spiele zeichnen sich dadurch aus, dass der Spieler bestimmte Stellen öfter wiederholen muss als er möchte. Dass das so ist, kann mehrere Ursachen haben. Die zwei geläufigsten sind: 1. Der Spieler hat es nicht drauf und sollte besser wieder Hallen-Halma spielen. 2. Die Stelle ist wirklich härter als Krupp-Stahl – gerne auch kombiniert mit mangelnder Fairness. Beide Ursachen erzielen jedoch die gleiche Wirkung: Frust. Und frustrieren sollte nun wirklich kein freiwilliger Zeitvertreib. Aber warum bauen gestandene Spieldesigner immer wieder solche Stellen in ihren Quellcode ein? Ist das Absicht oder Unfähigkeit? Ich kann mir das oft nur mit einer gewissen Betriebsblindheit erklären: Wer sich über Monate und Jahre mit seinem Spiel beschäftigt, übersieht vielleicht die Probleme normaler Zocker. Jemand sagte mal: „Ein zu schweres Spiel ist immerhin noch ein Spiel. Ein zu leichtes Spiel ist Zeitverschwendung." Stimmt das wirklich? Ich glaube nicht. Zumindest nicht generell. Ob man ein Spiel als leicht oder schwer empfindet, hängt ohnehin vom persönlichen Hintergrund des einzelnen Spielers ab. Deshalb fordere ich, dass Spielentwickler immer Schwierigkeitsgrade einbauen, die auch ihrem Namen entsprechen. Auf „Leicht" sollte auch ein Joypad-Anti-Athlet nach ein paar Versuchen das Spiel meistern können. JOACHIM HESSE

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack

Christian Bigge	Harald Fränkel	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Benjamin Bezold	Marc Brehme
SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	ADVENTURE & STRATEGIE & WISIMS
FAR CRY						
■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■
Wow! Jetzt müssen *HL 2* und *Doom 3* nachziehen!	Super. Mich stört nur das Bacardi-Flair.	Genau wie ich ganz schweres Kaliber.	Zieht mir die Schuhe aus. Sensationell!	Cool! Aber wieso gibt's da nur Muskelmänner?	Dafür rüste ich meinen Rechner auf.	Genial! Ich geh gleich die Knarre putzen!
BATTLEFIELD VIETNAM						
■■■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■
Der beste Mehrspieler-Shooter zurzeit.	Ich bin dann doch eher Einzelkämpfer.	Egal, was alle sagen: Ich bevorzuge *UT 2004*.	Find ich klasse! Super Team-Player!	Dafür kann selbst ich mich erwärmen.	Ich liebe den Geruch von Napalm am Morgen.	Mehrspieler ist irgendwie nicht mein Fall.
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW						
■■■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■	■■■■■	■■■■■
Neue Moves, alte Masche. Aber gut.	Fisherman's Friend find' ich schärfer.	*Thief 3* wird bestimmt spannender.	Ich stehe total auf Sam Fisher.	Für mich genau wie Teil 1. Gut, mehr nicht.	Der Mehrspielermodus hat es in sich.	Cool – endlich schleicht er wieder!
UNREAL TOURNAMENT 2004						
■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■
Perfekt für den Frag zwischendurch.	Ich mag's gern schnell und heftig.	Wenig innovativ, aber verdammt sexy.	Grundsolides Ballervergnügen.	So langsam gefällt mir dieses Baller-Zeugs.	*Battlefield Vietnam* gefällt mir besser.	Steckt auch mich als Einzelspieler an.
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO						
■■■	■■	■■	■■	■	■■	■■
Schlaue Bots, die zwei Jahre zu spät kommen.	Bei „CS" denk ich immer an Cybersex.	Genauso sexy wie Benny in Unterwäsche.	Meine Erwartungen wurden derbe enttäuscht.	Absolut nicht mein Ding!	Warum musste das noch kommen?	Da hab ich echt mehr erwartet.
KNIGHTS OF THE TEMPLE						
■■■■	■■■■■	■■■■	■■	■■■■	■■■	■■■■
Schwertduelle mag ich schon seit *Highlander*.	Ich hack' halt gern auf anderen rum.	Simpel, sinnlos, schön!	Da spiel ich lieber Halma!	Rasant und spannend. Richtig gut!	Wo ist mein Ballermann?	Sinne und Schwert sind schon geschärft!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = #*!

TESTPHILOSOPHIE
SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Software	02/2004
Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
Tron 2.0	Monolith	10/2003
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Sacred	Ascaron	04/2004
ADVENTURE		
Grim Fandango	Lucas Arts	01/1999
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revistronic	05/2004
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Mythology	Ensemble Studios	11/2002
Spellforce	Phenomic	01/2004
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Call of Duty	Infinity Wards	12/2003
Far Cry	Crytek	05/2004
XIII	Ubisoft	12/2003
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
Battlefield Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004
RENNSPIEL		
Colin McRae Rally 04	Codemasters	05/2004
DTM Race Driver	Codemasters	03/2003
F1 Challenge 99-02	EA Sports	06/2003
ROLLENSPIEL		
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Gothic 2: Nacht des Raben	Piranha Bytes	10/2003
Star Wars: KotOR	LucasArts	01/2004
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Silent Storm	Jowood	12/2003
Civilization 3	Firaxis	03/2002
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
Die Sims	Maxis	10/2000
X 2 – Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
SPORTMANAGER		
Anstoss 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußballmanager 2004	EA Sports	01/2004
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
NBA Live 2004	EA Sports	02/2004
NHL 2004	EA Sports	12/2003
Pro Evolution Soccer 3	Konami	12/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale	Ascaron	07/2002
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

- Nur auf DVD
- 20 Levels
- 6 Schwierigkeitsgrade
- Außen- und Innen-Szenarien
- 11 Waffen
- 2 Arten von stationären Geschützen
- 7 steuerbare Vehikel
- 3 Granaten-Typen
- 3 Mehrspielervarianten
- 3 Klassen im Modus „Sturmangriff"
- 11 Mehrspielerkarten
- Umfangreicher Editor

»Der große Hutini war wie entfesselt.«

»Nerv nicht rum, gleich kommt die Sportschau.«

Sei auf der Hut!

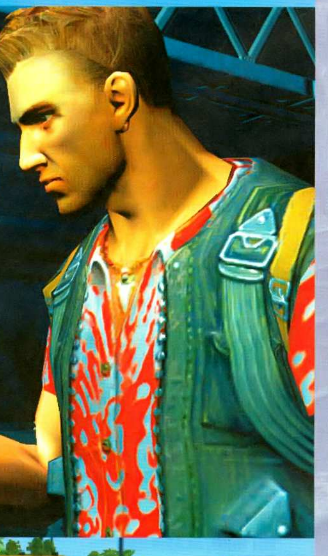
PC ACTION GOLD

Das unter osmanischer Federführung produzierte FAR CRY sieht herausragend aus, bietet mehr Handlungsfreiheit als ein türkischer Basar und Gegner mit mehr Verstand als Glück. Wenig versierte Spieler gehen aber häufig baden.

Wer *Far Cry* erstmals startet und die virtuelle Inselwelt betritt, gerät ins Schwärmen – na ja, außer Stevie Wonder vielleicht. Alle anderen erblicken Gräser, Bäume und rot blühende Pflanzen, die sich raschelnd im Wind wiegen, während Grillen zirpen und Vögel zwitschern. Zarte, leicht schaumige und transparente Wellen benetzen plätschernd den feinen Sandstrand. Im tiefblauen, spiegelnden Meer tummeln sich Fische. Papageien und Möwen kreischen, Libellen surren durch die Luft. Am freundlichen Himmel prangen weiße, watteartige Wölkchen. Es ist, als seien Sie beim Dreh eines TUI-Werbefilms über die Karibik vor Ort. „Wunderschön!", schießt es Ihnen durch den Kopf – bevor die erste MG-Kugel selbiges tut. Sie sind nämlich nicht im Urlaub und bei den Söldnern auf dem Eiland nur geringfügig beliebter als ein GEZ-Mitarbeiter. Dass die Charaktere bei Kämpfen nicht ganz perfekt animiert durch die Gegend rennen, fällt wegen des prachtvollen Drumherums kaum auf. *Far Cry* setzt neue Technik-Standards.

FRAUENBEAUFTRAGTER

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Charterboot-Kapitäns Jack Carver. Der soll die angebliche Reisejournalistin





»Das kommt davon! Kampfhunde-verordnung außer Kraft gesetzt.«

Kleines Doomchen

Ein Drittel des Spiels verbringen Sie in Innen-Szenarien. Etliche Abschnitte bieten Gruselflair und Schockeffekte, wie wir sie auch von *Doom 3* erwarten. Die Entwickler bauen dabei langsam Spannung auf. So fällt zunächst eine Kreatur bei einer Zwischensequenz einen Gegner an. Ferner entdeckt der Spieler erst dahingeraffte, in Blutlachen liegende Monster und Menschen, ehe er selbst – oft unvermittelt – attackiert wird.

AUF DVD
INTERAKTIVER TEST

Valerie Constantine auf eine nicht verzeichnete Insel bringen. Dummerweise dümpelt sein Schiff an der richtigen Stelle zur falschen Zeit herum, als unzufällig eine Rakete vorbeikommt. Das Schiff ist also Schrott und der Eigentümer sitzt auf der Insel fest. Na super. Ein ominöser Typ nimmt per Funk mit Jack Kontakt auf und verspricht, ihn von der Insel zu lotsen. Da aber die formschöne Valerie entführt wurde, müssen Sie natürlich erst den Helden spielen. Anfangs kriegen Sie es mit Hunderten von Söldnern zu tun. Dies wird auf Dauer etwas fad, doch zum Glück wollen Ihnen ab dem zweiten Drittel des Abenteuers noch dicke Mutanten an den Kragen Ihres feuerroten Hawaiihemds. Das zuletzt Genannte bietet nicht gerade den besten Tarneffekt im grünen Dschungel und in den Innen-Levels, die mit Gänsehaut erzeugenden Geräuschen gespickt sind (vgl. Kasten „Kleines Doomchen"). Bei den „Hey! Du mit dem Hemd!"-Rufen, wenn einen mal wieder Gegner entdeckt haben, fühlt man sich dann irgendwie auch entsprechend verspottet.

Blut-Körperchen?



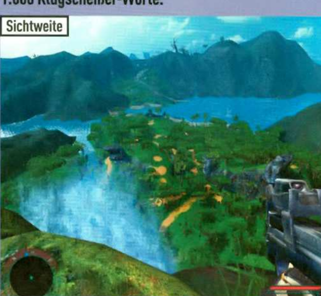
»Spaß für die ganze Familie: Fingerfarben.«

Entgegen ersten Meldungen ist die deutsche Version von *Far Cry* entschärft. Es handelt sich um Kleinigkeiten, die den Spielspaß keinesfalls mindern: Wenn man auf bereits „getötete", am Boden liegende Polygonfiguren schießt, bewegen sich diese nicht, sobald Projektile einschlagen. Alle anderen der so genannten „Ragdoll"-Physik-Effekte sowie Treffer- und Todesanimationen sind geblieben. Beispielsweise stürzen Gegner realitätsnah von Treppen oder werden bei Explosionen durch die Luft geschleudert. Einschusslöcher-Texturen und Pixelblut fielen nicht der Schere zum Opfer. Ausnahme: Körper, die im Wasser liegen, bluten – anders als bei der englischen Fassung - nicht aus. Die Änderungen waren nötig, damit die USK das Spiel prüft und die Einstufung „Keine Jugendfreigabe" erteilt. Damit besteht keine Indizierungsgefahr.

Vorsprung durch Technik

Wir könnten Ihnen Fachbegriffe wie Reflection und Refraction Mapping, LOD-System und Specular Phong Bump Mapping akribisch erklären und Sie zu Tode langweilen. Wollen wir aber nicht, wir brauchen schließlich auch künftig Ihr Geld. Außerdem sagen Bilder mehr als 1.000 Klugscheißer-Worte.


Reflexionen


Sichtweite


Licht & Oberflächen


Physikspielereien

SCHLEICH DICH!

Ihr Insel-James-Bond darf zum Glück allerlei Schnickschnack nutzen: Schutzwesten, eine *Splinter Cell*-Gedächtnisbrille mit Nachtsichtfunktion und Wärmesensor, vor allem aber das Superduper-Fernglas. Dieses enttarnt weit entfernte Gegner und offenbart, wie diese sich bewegen. Punkte in den Farben Grün, Gelb und Rot zeigen, ob die Feinde ein Geräusch bemerkt haben oder Sie gar sehen. Oft ist es möglich und vor allem im Sinne der Gesundheit, den Typen schleichend aus dem Weg zu gehen. Denn die haben mächtig Köpfchen. Will heißen: Nicht nur bei der Umgebungsgrafik, sondern auch im Bereich künstliche Intelligenz legt *Far Cry* die Messlatte für nachfolgende Spiele deutlich höher.

MIT HIRN, ALARM UND KANONE

Die Söldner gehen in Deckung, verstecken sich, drücken Alarmknöpfe, kommunizieren in superber Sprachausgabe und arbeiten zusammen. Immer wieder ertönen Kommandos wie „Da ist er! Links!", Angebote im Stil von „Ich hab hier eine

INTERVIEW

„QUICKSAVE IST WIE DROGENMISSBRAUCH!"

Cevat Yerli ist Crytek-Geschäftsführer und einer von drei türkischen Brüdern, die die deutsche Spieleschmiede 1999 gegründet haben. Er fungiert als Technical Director und Creative Director für *Far Cry* – und an dieser Stelle als Opfer eines PC-ACTION-Kreuzverhörs.


»Thomas Anders: auch nach dem 23. Bier noch fit.«

PC ACTION Während die KI der ausnahmslos männlichen Gegner exzellent ist, wirkt Valerie als Begleiterin zeitweise dämlich. Ihr seid Chauvis wie wir und habt dieses IQ-Gefälle eingebaut, damit das Spiel realistischer wird, stimmt's?

CEVAT YERLI: *(lacht schallend)* Nein, nein, das hat nichts mit Diskriminierung zu tun. Na ja, sagen wir so: Uns ist nicht bekannt, dass sie dumm ist.

PC ACTION Sie ist mir zweimal vor die Flinte gelaufen, war tot und ich musste neu laden. Das soll intelligent sein?

CEVAT YERLI: Okay, stimmt, das ist mir auch schon passiert. Aber könnte dies in einer vergleichbaren realen Situation nicht ebenso vorkommen?

PC ACTION Weiß ich nicht, in meinem Fall stehen die Frauen immer hinter mir und lassen sich beschützen ...

CEVAT YERLI: Ja, ja *(lacht)*. Jedenfalls funktioniert Valerie mit denselben Algorithmen wie die anderen Charaktere.

PC ACTION Hilf uns mal, wir sind uns nicht schlüssig ... wenn du objektiv wärst, welche Wertung würdest du *Far Cry* geben?

CEVAT YERLI: Ich? Ganz objektiv? Ehrlich: Ich habe mit einem englischen Redakteur gesprochen, der das Spiel mit 93 % bewertet hat. Der sagte, er hätte 120 % geben müssen, um fair zu sein – verglichen mit Spielen auf dem Markt. Er erklärte mir aber, dass er Luft nach oben lassen müsse, weil *Far Cry* der erste wirkliche Next-Generation Shooter ist und *Doom 3* und *Half-Life 2* noch kommen. Also technisch sind wir state-of-the-art ...

PC ACTION ... bei der Technik muss ich entschieden widersprechen! Da seid ihr der Zeit voraus.

CEVAT YERLI: Okay, ich hab das so formuliert, weil ich bescheiden bin *(lacht)*. Wir haben uns gesagt: Das Spiel soll umfangreich und spielerisch hochwertig werden. Dazu kamen Technik, KI, Physik und Sound. So gesehen und mit anderen Spielen verglichen, dürfte bei der Wertung also niemals eine 8 davor stehen *(lacht wieder)*!

PC ACTION Na ja, ein englisches Magazin als Beispiel zu bringen ist doch arg gewagt.

CEVAT YERLI: Welches meinst du?

PC ACTION Na alle. Da gibt's doch nur Wertungen 80 aufwärts, 30 abwärts und dazwischen ein Vakuum.

CEVAT YERLI: *(lacht)*: Wir haben bislang überall mindestens 90 % gekriegt. In einem spanischen Magazin gab's sogar 97 %.

PC ACTION Aber aus Deutschland gibt's noch keine Wertung ...

CEVAT YERLI: Nein. Aber ihr Deutschen ... ach, ihr seid halt schlechte Spieler *(lacht)*.

PC ACTION Dafür aber vielleicht die besseren Redakteure! Ein guter Autojournalist muss auch nicht fahren können wie Michael Schumacher, um ein Auto zu beurteilen. Anderes Thema: Es fehlt eine freie Speicherfunktion. Weshalb habt ihr nicht an *Bussi Bär*-Abonnenten und Reaktions-Legastheniker gedacht?

CEVAT YERLI: *(lacht)* Dass DIE Frage kommt, wusste ich ...

[1] Das Interview stammt vom 11. März, als *Far Cry* bereits im CD-Presswerk war

[2] Ausgewählte Spieler, die die Software während der Entwicklungsphase testen

[3] Geskriptete KI: Programmroutinen, die dem Spieler der Eindruck vermitteln,

Kugel – extra für dich!“ oder Liebesbekundungen à la „Drecksau!“. Zeit, verdutzt zu sein, weil Sie plötzlich von fünf Mann eingekreist wurden, haben Sie kaum. In solchen Fällen nämlich beißt der Polygonrecke oft schneller ins wunderschöne Gras als eine ausgehungerte Kuh. Kleine Aussetzer wie einzelne, unbeteiligt herumstehende Denkbremsen erleben Sie selten. Die brillante KI ist neben der fehlenden freien Speicherfunktion der Grund, warum der Titel weniger versierten Spielern einigen Frust beschert. Punktabzug bei der Kür! Als wir das Spiel testeten und nur feste, wenngleich meist fair gesetzte Checkpunkte zur Verfügung standen, klang die Beschreibung der Stufe „Leicht“ (Friedlicher Spaziergang am Strand. Schönen Urlaub!) jedenfalls wie ein (zugegebenermaßen sehr guter) Witz. Von den vier höheren Standard-Schwierigkeitsgraden ganz zu schweigen. Beim zusätzlichen Auto-KI-Modus, der sich dem Können des Zockers anpassen soll, machten wir eher schmerzhafte Erfahrungen. Sollte das versprochene optionale Speicher-Update (vgl. Interview „Quicksave ist wie Drogenmissbrauch!“) tatsächlich erschienen sein, wenn Sie diese Zeilen lesen, erhöhen Sie unsere Spielspaßwertung aber bitte gedanklich um 2 %. Wer nicht ganz so gut addieren kann: Wir holen dies für Sie amtlich und mit unserem Taschenrechner nach.

GESCHICHTSBEWUSSTSEIN?

Die klischeehafte Story um den wahnsinnigen Wissenschaftler Dr. Krieger, der allerlei genmanipuliertes Gesocks auf die Menschheit loslassen will, kriegt sicher keinen Nobelpreis. Trotz kleiner Überraschungen am Schluss. Auch wenn Hauptdarsteller Jack sogar selbst erkennt, dass die Geschichte nicht oscarverdächtig ist („Was ist das? Ein schlechter Spionagefilm?“) – seichte Erzählkost stört Actionfans ja nicht zwangsläufig. Schade allerdings: *Far Cry* präsentiert die Hintergrundgeschichte nur mittelmäßig. Manche Zwischensequenzen sehen klasse aus. Andere verschwommen, als seien sie durch ein Aquarium von einem Monitor abgefilmt. Außerdem dürfen Sie selten mit Nichtspielercharakteren interagieren. Wir erwarten keineswegs, dass es auf einer

So viel getürkt!

Fast Realsatire: Ausgerechnet schwarze Politiker sind gegen den EU-Beitritt der Türkei. Dabei tun die Osmanen uns nur Gutes und hätten es verdient. Nach dem Erscheinen von *Far Cry*, das federführend von Türken entwickelt wurde, war es für den PCA-Vermittlungsausschuss Zeit, der CDU/CSU eine Eingliederungspetition zu schicken.



Die Türkei gewährte einem Leverkusener Fußball-Trainer Asyl, nachdem dieser vor Bundesligapartien ständig rechtswidrig die Platz-Linien weggeschnupft hatte und abgeschoben worden war. Dem U21-Team brachten die Türken bei der EM-Quali 2003 mittels geworfener Feuerzeuge und anderen modernen Motivationsmethoden bei, endlich mal richtig zu rennen.



Die Türken siegten beim Eurovision Song Contest 2003 in Riga und trugen gleichzeitig dazu bei, dass ein alter, transsexueller Träller-Mutant, den Ralph Siegel vor 83 Jahren aus Pumuckls Schwester und einem ostafrikanischen Breitmaulfroschmännchen geklont hatte, keine Karriere machen darf. Die Türkei meinte: 0 Punkte! Wir meinen: Danke!

Der türkischstämmige Regisseur Fatih Akin bescherte Deutschland bei der Berlinale 2004 seit 18 Jahren wieder einen fetten Filmpreis für *Gegen die Wand*. Dass Hauptdarstellerin Sibel Kekilli uns allen vor dem Goldenen Bären ihren braunen Bären präsentierte (u. a. in sozialkritischen Streifen wie *Die megageile Kükenfarm*), finden wir noch entscheidender.

Fotos: action press

PC ACTION Klar, weil das Spiel selbst auf „Leicht“ nicht wirklich leicht ist ...

CEVAT YERLI: Bevor ich erkläre, warum wir keine Schnellspeicherfunktion haben: Der Schwierigkeitsgrad hängt davon ab, wie der Spieler agiert. Will er querbeet wie Rambo durchlaufen und überlegt er nicht, wird's schwieriger. Die Software aktiviert die KI von mehr Gegnern, weil die Söldner ja bekanntlich sogar untereinander kommunizieren. Wenn du neu lädst und raffinierter herangehst, gerät das Spiel manchmal sogar zu leicht.

PC ACTION Das ist logisch, aber bei Otto Normalverbraucher kann doch schnell Frust aufkommen, wenn er manche Abschnitte zu oft spielen muss ...

CEVAT YERLI: Zugegeben. Aber gleich eine Information am Rande: An dem Tag, an dem das Spiel erscheint, steht eine Quicksave-Funktion zur Verfügung. Der Patch ist dann denen gewidmet, die die fehlende Speicherfunktion als Manko empfinden würden!

PC ACTION Dass ein solcher Patch kommt, darauf hätte ich ohnehin mindestens zehn Liter türkischen Ayran verwettet ...

CEVAT YERLI: *(lacht)* Wir entwickeln und testen das Update momentan[1] und bieten es dann zum Download an. Der Punkt ist: Wir glauben, dass das Spiel nicht besser wird, wenn du Quicksaves nutzt, sondern qualitätsmäßig verliert. Unser Titel soll Nichtlinearität fördern und der Spieler steht vor der Herausforderung, immer neue Taktiken zu entwickeln. Mit einer freien Speicherfunktion würde *Far Cry* auf ein lineares Erlebnis reduziert.

PC ACTION Stell dir vor, da sitzt ein armes Würstchen, das wenigstens virtuell mal ein Held sein will. Und dann stirbt er in *Far Cry* 1.000 Tode. Habt ihr denn null Mitgefühl?

CEVAT YERLI: Es geht hier ganz klar um Vorurteile. Seit zehn Jahren gibt es Shooter. Seit zehn Jahren spielt jeder mit Quicksave. Aber seit zehn Jahren ist auch nahezu jeder Shooter linear gewesen. Die Demo bestätigte uns: Nur drei oder vier Prozent nörgelten wegen der Speicherpunkte. Es gab viele, die bereits vorher klagten und beim Spielen gemerkt haben, dass es die bessere Lösung ist. Die Atmosphäre erhöht sich. Es heißt, der Kunde ist König, und das sehe ich genauso. Er soll das Beste für sein Geld bekommen. Wenn der Missbrauch einer Schnellspeicherfunktion das „Erlebnis *Far Cry*“ trübt, sehe ich unser Projekt als gescheitert. Mit Quicksave ist es wie mit Drogen: Wären sie frei zugänglich, würden sie genutzt.

PC ACTION Dass auf eine Demo wenig negative Stimmen kommen, ist klar. Sie kostet ja nichts. Und wer holt Demos aus dem Internet? Überwiegend erfahrene Spieler ...

CEVAT YERLI: Das Argument stimmt schon. Wir haben aber auch aus unseren Fokus-Gruppen[2] positive Resonanz ...

PC ACTION ... na ja, eure Fokus-Gruppen haben auch gemeint, es sei überflüssig, dass Jack die Luft anhalten kann, um ungefährdet durch Gaswolken zu tappen – was wir dagegen für eine prima Idee halten.

CEVAT YERLI: *(lacht)* **Gut, ich sage nicht, dass alles hundertprozentig perfekt ist. Auch intern hatten wir neun Monate lang rege Diskussionen in Sachen Quicksave. Wir haben aber bewusst versucht, mit unseren Innovationen viele Regeln zu brechen. Zum Beispiel, die Nichtlinearität einzuhalten und die KI nicht zu skripten[3]. Im Rahmen dieser „Regelverstöße“ war es nur konsequent, zu sagen: So ist unser Spiel eben.**

PC ACTION Es ist keine Frage, dass *Far Cry* für erfahrene Zocker eine Offenbarung ist. Aber hättet ihr Prosecco-Trinkern, Sissi-Fans, mir und anderen Luschen nicht wenigstens auf der leichtesten Stufe eine Speicherfunktion bescheren können?

CEVAT YERLI: Dann hätten manche Leute auch für die Stufen „Veteran“ und „Realistisch“ eine gefordert. Wir haben entschieden: Wenn, dann bieten wir das Feature nur optional. Jeder kann entscheiden, ob er's will oder nicht. Das Update ist also kein Patch im üblichen Sinn.

PC ACTION Im Ernst: Während einer der ersten Redaktionskonferenz gab's Diskussionen, ob wir wegen des Schwierigkeitsgrades überhaupt eine 80er-Wertung vertreten können ...

CEVAT YERLI: *(schweigt; unangenehme Pause)*

PC ACTION War nur ein Witz! *Far Cry* ist auch ohne Quicksave der beste Einzelspieler-Shooter. Wie fühlt man sich, wenn man in einem Kaff wie Coburg[4] eine derartige Weltklasseleistung hinlegt?

CEVAT YERLI: Ich sag's doch: Die Wertung muss mit einer 9 anfangen *(lacht)*.

die Charaktere würden intelligent agieren – im Grunde sind die Reaktionen aber vorbestimmt

[4] Fränkische Stadt, die höchstens für ihre leckeren Bratwürste bekannt ist

So spielt sich Far Cry

Mach doch, was du willst! Getreu diesem Motto überzeugt *Far Cry* durch seine Bewegungsfreiheit. Sie dürfen Ihre Route zum nächsten Kompass-Zielpunkt nach Lust und Laune bestimmen und zwischen etlichen Vehikeln wählen. Außerdem muss der Spieler entscheiden, welche Waffen er am sinnvollsten einsetzt und wann sich diskrete Leisetreterei empfiehlt, statt wie ein Panzer im Porzellanladen zu agieren. Was alles möglich ist und wie riesig viele Außenareale sind, zeigt beispielsweise der 14. Level. Hier infiltrieren Sie vier Inseln, stehlen Sprengstoff, zerstören Sendemasten und liefern sich als Höhepunkt ein Duell mit einem Kampfhubschrauber.



Auf die erste und kleinste Insel gelangen Sie per Schlauchboot. Von dort aus die Gegner am Pier zu beharken, ist keine intelligente Idee. Wir schlagen die Fuzzis mit ihren eigenen Waffen, indem wir anlegen, flink zum stationären MG flitzen und die Söldner mit blauen Bohnen füttern (1). Das schont nebenbei den eigenen Munitionsvorrat. Im nahe gelegenen Armee-Zelt sackt Jack Carver Sprengsätze ein. Am Rand eines Weges schleicht er unbemerkt durchs Dickicht weiter. Im Osten befindet sich eine Hütte, die der Held rechts liegen lässt – sein Knoff-Hoff-Fernglas hat ihm gezeigt, dass dort Wachen rumgammeln (2). Am nördlichen Ufer kapern wir ein Patrouillenboot. Das AG-36-Sturmgewehr leistet dank des Fernrohrs prima Dienste (3).



»Er kam aus dem All: Leuchtpenis.«



Das wär's für schwule Spanner: ein 24fach-Zoom-Fernglas. Im Display links unten ist zu sehen, ob die Uniform-Boys was merken.

3

»Die Buntwäsche wehrte sich bis zum Schluss.«



»D-Day: Landung an der norddeutschen Kiste.«

Die Bunker unter den Sendemasten sind schwer bewacht.

»Olympia 2006 fällt aus: Fackelläufer verirrte sich auf irakischem Ölfeld.«



Während der Überfahrt kann es zu Meinungsverschiedenheiten mit anderen Patrouillenboot-Piloten kommen. Die putzen wir mit der Bordkanone ebenso weg wie die Gegner am Ufer (1). Gefährlich sind zwei Geschützstände. Weil der Weg zum ersten Mast nicht weit ist, tappen wir zu Fuß weiter und schalten die dortigen Wachen aus (2). Zugegeben: Einfacher wär's gewesen, vorher aus einer Garage einen Hummer zu mopsen, in den serienmäßig nicht nur ein MG, sondern auch ein Raketenwerfer eingebaut ist. Im Bunker unter dem Sendemast legen wir einen Sprengsatz und rennen raus. Bumsen ist schön (3).



Am Nordufer des zweiten Eilands hat jemand netterweise ein Schlauchboot vergessen. Jack muss also nicht zum dritten Ziel schwimmen. Im Westen führt ein langer Pfad über Hängebrücken zu Mast 2. Auf dem Weg dorthin hängen nur wenige Wachposten ab (1). Die Mini-Insel in der Mitte der Landmasse haben wir wegen vieler Feinde gemieden – selbst wenn in der nahe gelegenen Hütte Handgranaten, Verbandskästen und eine Schutzweste locken. Achtung: Der Mistkerl mit dem Raketenwerfer, der am höchsten Punkt der Insel patrouilliert und Sie früh entdecken könnte, ist höchst gesundheitsschädlich. Im Bunker unter der Antenne legen wir einen bewaffneten Ingenieur um (2) und einen Sprengkörper an. Anschließend setzen wir als Drachenflieger (3) zu Insel IV über.



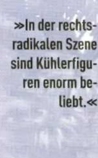
»Didgeridoo zu spielen macht im Liegen keinen Spaß.«



»Fachleute erkennen Viagra-Konsumenten auf den ersten Blick.«



»Miles & More: Für die Prämien wird um jeden Meter gekämpft.«



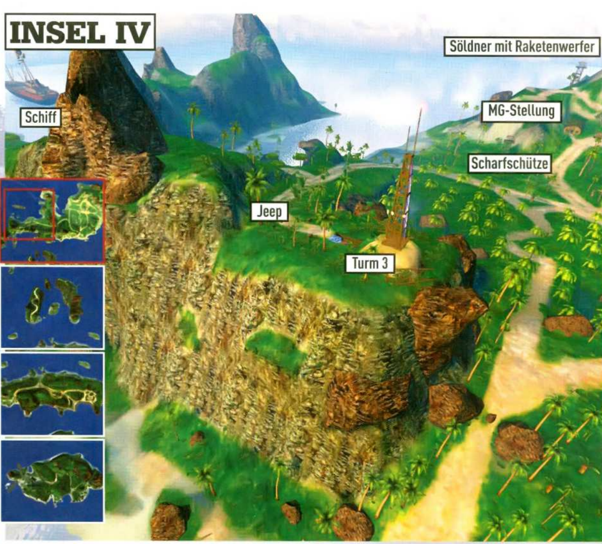


»In der rechtsradikalen Szene sind Kühlerfiguren enorm beliebt.«

»Unter Wasser auffälliger: Blähungen.«

»Radarfalle: Polizei lässt keine Einnahmequelle mehr aus.«





Auf der größten Insel kann's haarig werden, weil dort außer einer Menge Standardpöbel und weiter Wege etliche Scharfschützen, stationäre MGs und Söldner mit Raketenwerfern warten. Wohl dem, der einen Jeep oder Lkw mopsen kann oder ein Sniper-Gewehr umgeschnallt hat. Nachdem der letzte Mast gesprengt ist, macht Kontaktmann Harlan Doyle einen mobilen Sender auf einem Schiff aus. Wir schnappen uns einen Jeep, fahren (natürlich versehentlich) ein paar Gegner über den Haufen (1), um in die Nähe des Frachters zu gelangen. Jack taucht am besten von hinten heran (2) und gelangt so an Bord. Sobald der Sender gesprengt ist, folgt das Finale mit Dr. Kriegers Ober-Untergebenem Richard Crow, der aus einem Hubschrauber attackiert (3).

FAR CRY

VERGLEICH

VIETCONG	FAR CRY	UNREAL 2

SOUND

VIETCONG	FAR CRY	UNREAL 2
89%	91%	77%
Erstklassig! Aber zur tollen Sprachausgabe gibt's nur deutsche Untertitel.	Super! Aber Achtung: Mit einem Dolby-5.1-System droht ein Ohrgasmus.	Die vermurkste, lustlose Schlafwagen-Sprachausgabe macht viel kaputt.

GRAFIK

VIETCONG	FAR CRY	UNREAL 2
79%	93%	80%
Die Vegetation sieht trotz einiger „Tapetenwände" noch immer sehr gut aus.	*Far Cry* wischt mit der Konkurrenz den Boden auf: nahe an der Perfektion.	Die Figuren sehen prima aus (nicht nur die von Aida!); detailarme Landschaft.

SCHNITT-MENGE

VIETCONG	FAR CRY	UNREAL 2
59%	90%	74%
Deutsche verzichten auf Blut und Schadenstexturen und alle Glieder bleiben dran.	Die minimale Entschärfung fällt kaum auf (vgl. Kasten „Blut-Körperchen?").	Es gibt kein Pixelblut. Einige Szenen wurden leicht modifiziert oder fehlen.

SPIELSPASS

VIETCONG	FAR CRY	UNREAL 2
84%	89%	82%
Sehr gutes, taktisches Vietnam-Abenteuer mit KI-gesteuerten Kumpanen.	Klar der beste Einzelspieler-Shooter – mit Speicher-Patch legen wir 2 % drauf.	Kurze, kurzweilige und schnelle Sci-Fi-Ballerei mit wenig Taktik-Anspruch.
70% / 30%	80% / 20%	95% / 5%

SPIEL-ELEMENTE: GRÜN= Action; ROT= Taktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra | 2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

1.024 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Far Cry benötigt viel Hauptspeicher. Selbst bei 512 MByte dauern die Ladezeiten sehr lange und es kommt zu Zwangspausen. Erst mit 1.024 MByte RAM ist der Spielablauf wirklich flüssig. Bei DX7-Karten (Geforce2 oder Geforce4 MX) fehlen viele Effekte wie Schatten und Reflexionen auf der Wasseroberfläche. Dadurch läuft das Spiel schneller als mit einer Geforce FX 5200 Ultra, die alle Effekte darstellt.

PRO & CONTRA

- \+ Herausragende Grafik
- \+ Gigantische Außenareale
- \+ Gruselige Innenszenarien
- \+ Musik, Sound und Sprachausgabe
- \+ Gegner-KI setzt Maßstäbe
- \+ Sinnvoll einsetzbare Physik
- \+ Völlige Bewegungsfreiheit
- \+ Fahrzeug- und Waffenwahl bietet mehrere Lösungsansätze.
- \+ Rund 20 Stunden Spielzeit
- \+ Ab dem zweiten Drittel coole Monster
- − Kein freies Speichern
- − Durchschnittliche Story
- − Stellenweise zu schwierig
- − Hohe Hardware-Anforderungen



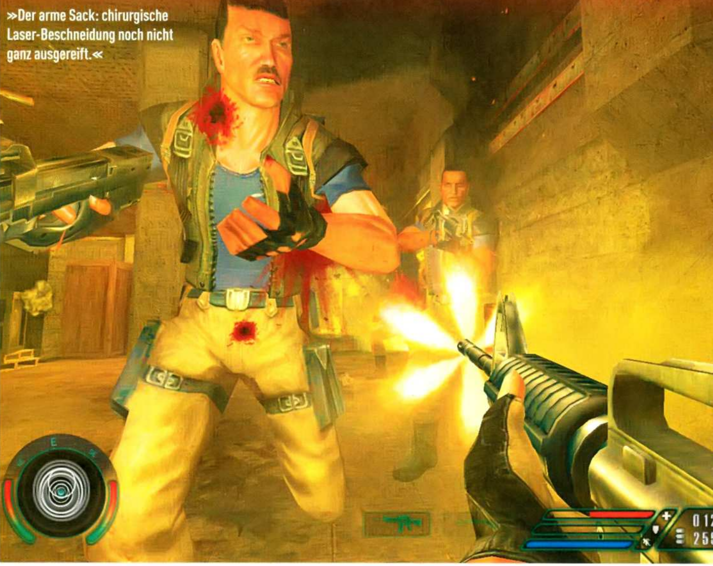
»Geplatzt: Traum vom Waschbrettbauch.«

von 5.432.474 Söldnern und 3.321.983 unheilvoll knurrenden Monstern bevölkerten Inselgruppe Besitzer von Souvenirläden gibt, die schnacken wollen. Aber wie wär's beispielsweise gewesen, einen Deserteur retten zu dürfen, der Jack mit Informationen versorgt, zu einem Geheimgang führt oder zeitweise begleitet, wie es Valerie gegen Ende des Spiels tut?

HALT DIE LUFT AN!

Atmen ist lebenswichtig. Nein, das ist nicht nur eine besonders binsenweisheitige Binsenweisheit, sondern passt auf *Far Cry* wie ein Krebsgeschwür in die Lunge. Jack kann nicht ununterbrochen tauchen, und wenn er sprintet, geht ihm ebenfalls bald die Puste aus. Außergewöhnlich: Sobald der Protagonist ein Scharfschützengewehr nutzt, kann er auf Tastendruck einatmen und die Luft anhalten. Das Fadenkreuz zoomt kurz näher ans Ziel und wackelt weniger. Hockend oder liegend agiert Jack mit noch ruhigerer Hand. Realitätsnäher als bei anderen Shootern ist auch, dass Sie nur vier Waffen gleichzeitig tragen können. Okay, es kommt uns trotzdem türkisch vor, wie bei-


»WGs sind zum Kotzen: Die Mitbewohnerin hatte kurz vorher keinen Tampon zur Hand.«



»Der arme Sack: chirurgische Laser-Beschneidung noch nicht ganz ausgereift.«

spielsweise eine Machete, eine Pistole, eine Schrotflinte, ein Raketenwerfer und 18 Granaten in eine Hosentasche passen sollen – aber immerhin. Die Waffen, die Ihnen erstklassige Wumm-Sounds um die Ohren ballern, verfügen alle über mindestens eine zweite Feuerfunktion. Während Sie beim Standard-MP5 lediglich ein wenig zoomen dürfen, als ob Sie über Kimme und Korn zielen, bietet das Sturmgewehr AG36 ein Zielfernrohr und schnuckelige Granaten. Stationäre Geschütze und sieben wahlweise in der Verfolgerperspektive steuerbare Vehikel ergänzen das Angebot an Friedensstiftern (vgl. Kasten „So spielt sich *Far Cry*").

LANG UND KURZWEILIG

Nach der Solo-Erfahrung müssen Sie nicht darben. Momentan enthält *Far Cry* elf speziell entworfene Mehrspielerkarten, auf denen Sie sich bei Deathmatches für Einzelkämpfer und Teams sowie einem Angriffs-/Verteidigungsmodus mit drei Charakterklassen virtuell abmurksen. Der Editor lässt eine Mod-Flut erwarten, weil Fans selbst das digitale 128-Seiten-Handbuch auf DVD sicher nicht schreckt. Außerdem hat Crytek ein Update angekündigt, bei dem mehrere Zocker kooperativ auf Söldner- und Monsterjagd gehen dürfen. Fazit: *Far Cry* ist sein Geld wert. Außer für Stevie Wonder, versteht sich. HARALD FRÄNKEL

FAZIT – HARALD FRÄNKEL

Far Cry ist wie eine Kreuzung aus Michelle Hunziker und einem Flusspferd: Sehr schön, aber auch sehr schwer. Hardcore-Spieler erwartet Glückseligkeit. Normalsterbliche halten wegen des Frustpotenzials einen Sandsack bereit, um Ihre Maus oder Tastatur zu schonen. Mir haben die Innen-Szenarien mehr Spaß gemacht. Ich bin bekanntlich gern im Büro, weil dort ebenfalls hässliche Mutanten rumlaufen und ich Schockeffekte liebe. Klasse: Die Physik lässt sich an diversen Stellen für nette Gemeinheiten nutzen. Zum Beispiel wenn Sie auf Fässer schießen und fachmännisch darauf achten, dass ein paar Typen unter die rollenden Tonnen geraten.

FAZIT – JOACHIM HESSE

Gerade habe ich *Far Cry* zum dritten Mal nur mit der Machete bewaffnet auf „Realistisch" durchgespielt. Bevor Sie mich jetzt als Ego-Shooter-Messias ans Kreuz nageln: Das war ein Witz! Kein Mensch schafft das. Selbst auf „Leicht" ist das Spiel noch ein heißer Kandidat für die Weight Watchers. Doch genug auf dem Schwierigkeitsgrad herumgeritten. *Far Cry* ist das für die Shooter-Welt, was PC ACTION für den Zeitschriftenmarkt darstellt: die Referenz, an der sich alle messen müssen. Andernfalls würde ich nicht freiwillig mit 5.432.474 Männern und einer Frau auf der Insel bleiben.


Elite-Söldner setzen Schilde geschickt als Schutz ein. Meistens.

FAR CRY

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win98 SE
SINNVOLL: 2,8 GHz, 1 GByte RAM, Radeon 9800

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Crytek
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.farcry.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-) Deathmatch; Sturmangriff (Assault); 1 Spieler pro DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	93%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER 89%

SEHR GUT – Für Ego-Shooter-Fans das Paradies auf Erden.



Kriegessicher

Wer sich mit bis zu 63 Mitspielern in BATTLEFIELD VIETNAM einloggt, sollte damit rechnen, dass die Hütte brennt.

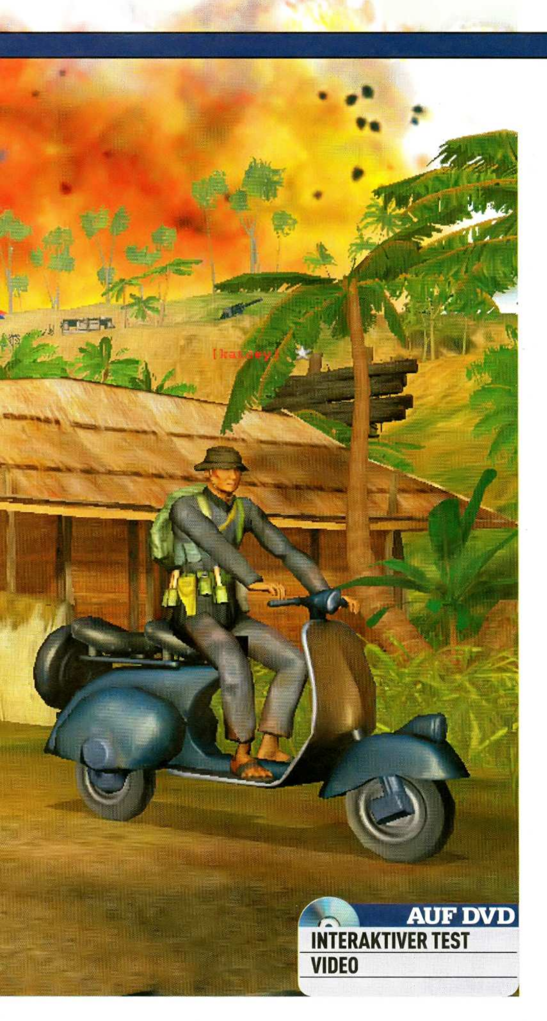
Geschafft! Mit schweren Verlusten konnten Sie das vietnamesische Dorf im Süden einnehmen. Jetzt heißt es Stellung halten und auf Verstärkung warten. Aber bis es so weit ist, wird es noch etwas dauern. Denn Ihre Kameraden haben gerade mit der Verteidigung der Hauptbasis alle Hände voll zu tun. In einer Bambushütte gehen Sie in Deckung und behalten das riesige Reisfeld im Auge. Wenn der Vietcong zuschlägt, dann aus dieser Richtung. Der Rest Ihres Trupps – zwei MG-Schützen und ein Pionier – macht es sich derweil im Jeep bequem und dreht das Radio auf. Es läuft „Wild Thing" von den Troggs. Hoffentlich lockt das Gedudel nicht den Feind an. „Na ja, wird schon schief gehen", denken Sie und singen mit: „Wild thing, you make my heart sing, you make everything groovy ..." Plötzlich unterbricht ein Schuss die Idylle. Der Pionier sackt zusammen. „Deeeeckung!!!!", brüllen Sie. Verdammt, irgendwo sitzt ein Scharfschütze. Bloß wo? Sie zücken das Fernglas und checken die Umgebung. Ach, du Schande! Ein ganzes Bataillon Schlitzaugen robbt durch das Reisfeld. Panikartig eröffnen Sie das Feuer. Vergebens. Der Feind ist zu gut getarnt. Stattdessen pfeifen Ihnen die Kugeln um die Ohren. Die Lage scheint aussichtslos. Denkste! Rettung naht. Eine F4 Phantom hat Ihren Hilferuf empfangen und wirft Napalmbomben ab. Ein höllisches Feuerwerk bricht los. Sie haben es geschafft. Aber werden Sie nächstes Mal wieder so viel Glück haben?

DSCHUNGELBUCH

Wenn Ihnen beim Lesen dieser Zeilen der Hintern auf Grundeis gegangen ist, sollten Sie von *Battlefield Vietnam* die Finger lassen. Buchen Sie lieber einen Urlaub in dem Dschungelstaat und erkunden Sie dort asiatische Frauenkörper. Das ist lange nicht so aufregend wie der Nachfolger zum erfolgreichen Mehrspieler-Shooter *Battlefield 1942*. Noch nicht auf dem Weg zum Reisebüro? Gut, dann begleiten Sie uns in die grüne Hölle. Aber sagen Sie hinterher nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt. Bevor wir ans Eingemachte gehen, noch ein paar Worte zum geschichtlichen Hintergrund. Der Vietnamkrieg war die längste militärische Auseinandersetzung des 20. Jahrhunderts. Von 1964 bis 1975 bekriegte sich ein Militärbündnis der USA, Südvietnams, Australiens und Südkoreas mit einem Zusammenschluss der Nordvietnamesen und der kommunistischen Befreiungsfront, dem Vietcong. Hunderttausende Soldaten und Zivilisten ließen im Kugelhagel ihr Leben. Quasi umsonst. Einen Kriegsgewinner gab es nämlich nicht.

DU HAST 'NE FAHNE

Battlefield 1942-Veteranen fühlen sich bei *Battlefield Vietnam* sofort heimisch. Kein Wunder. Am Spielprinzip des



Vorgängers haben die Entwickler so gut wie nichts verändert. Nach wie vor dreht sich alles um die Eroberung der gegnerischen Flaggen. Eine Partie ist erst dann zu Ende, wenn entweder eine Partei sämtliche Stützpunkte kontrolliert oder der Gegner keinen Nachschub mehr aufs Feld werfen kann, weil ihm die Respawn-Punkte – besser bekannt als „Tickets" – ausgegangen sind. Simpel, aber spaßig. Von den angekündigten neuen Spielvarianten haben es letztlich nur „Eigenes Gefecht" und „Evolution" in *Battlefield Vietnam* geschafft. Eine magere Ausbeute. Beim zuletzt genannten Modus beeinflusst der Ausgang eines Matches das darauf folgende. Die Sieger erhalten zur Belohnung ein paar Extra-Tickets. Außerdem werden Teams und Highscore-Liste in die nächste Karte übernommen. Vor allem auf LAN-Partys dürfte „Evolution" der Renner werden. Ebenfalls für Clans interessant ist „Eigenes Gefecht". Hier legt der Server-Administrator fest, welche Waffen, Fahrzeuge und Armeen zur Verfügung stehen. Mit einem Patch will Electronic Arts übrigens den Modus „Herausforderung" nachliefern. Wir warten.

TEURES ADD-ON?

Keine Frage, auf den ersten Blick hinterlässt *Battlefield Vietnam* den Eindruck eines Add-ons. Das Weltkriegs-Szenario wurde durch den Vietnam-Krieg ersetzt und die Ausrüstung entsprechend an-

So spielt sich Battlefield Vietnam

Böse Zungen behaupten, *Battlefield Vietnam* sei nicht mehr als ein überteuertes Add-on. Völliger Schwachsinn! Der Vietnam-Shooter vermittelt ein ganz anderes Spielgefühl als *Battlefield 1942*. Aber lesen Sie selbst.

WÄHLEN

Im Gegensatz zu *Battlefield 1942* gibt es in *Vietnam* keine hauptamtlichen Sanitäter. Außerdem besitzt jede der vier Charakterklassen zwei Ausrüstungsvarianten. Egal ob Sie den Techniker oder Schwere-Waffen-Experten daddeln, jeder Beruf ist den anderen im Kampf ebenbürtig. Ferner dürfen Sie erstmals Ihr Aussehen dezent verändern.



SCHIFFEN

Die Nordvietnamesen sind Dschungelkämpfer und keine Seebären. Deshalb entdecken Sie in *Battlefield Vietnam* weder Flugzeugträger noch Schlachtschiffe. Wer trotzdem baden gehen will, darf das mit einem amerikanischen Patrouillenboot oder einem klapprigen Fischerkahn tun. Sie sehen: Seekämpfe sind in Asien Mangelware.



ABSCHLEPPEN

Ihre Kameraden brauchen dringend Verstärkung? Kein Problem. Stopfen Sie einfach einen Hubschrauber mit sechs Mann voll, hängen Sie einen Panzer mit Besatzung an die Kette und düsen Sie hinter die Front. Dann vergeht Ihrem Gegner das Lachen. Garantiert. Übrigens: Ähnliche Manöver waren in *Battlefield 1942* nicht drin.



REINFALLEN

Ein unvorsichtiger Fußtritt und Ihr virtuelles Alter Ego ist Geschichte. Vietcong und Nordvietnamesen bedienen sich einer Vielzahl gemeiner „Spielzeuge" wie Krähenfüßen, Sprengfallen oder Pungi-Pfählen. Dagegen sind die Minen aus *Battlefield 1942* ein Witz. Mehr zu diesem Thema lesen Sie im Kasten „Da ist doch was im Busch!" auf Seite 78.

ÜBERRASCHEN

Eine der interessantesten Neuerungen sind die mobilen Spawn-Punkte. An jeder x-beliebigen Stelle buddeln die NVA-Pioniere ein Tunnelsystem, aus dem frische Einheiten ins Spiel gelangen. Auf der Karte sind diese Erdhügel nicht verzeichnet. Ebenso wenig wie die US-Versorgungskisten. Diese erfüllen denselben Zweck und werden per Helikopter eingeflogen.

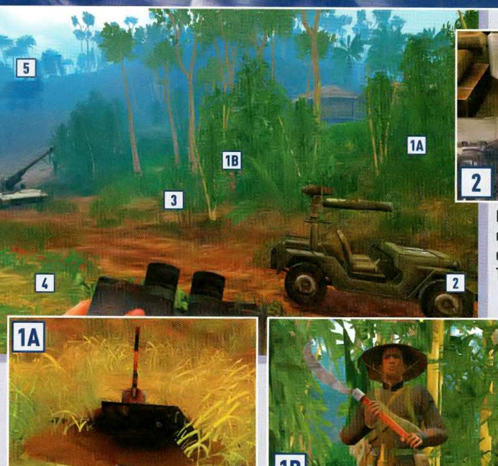


TARNEN

Fußsoldaten haben in *Battlefield 1942* die Arschkarte gezogen. Das offene Gelände bietet kaum Versteckmöglichkeiten. Ganz anders sieht es im virtuellen Vietnam aus. Hier spielen nicht die Panzer, sondern die Infanterie die Hauptrolle. Im hüfthohen Gras ist Ihr Charakter beinahe unsichtbar. Wenn das nicht zu Hinterhalten einlädt ...

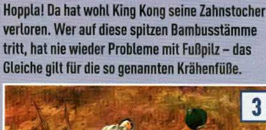
Fall nicht drauf rein!

Auf den ersten Blick sieht der vietnamesische Dschungel völlig harmlos aus. Aber der Schein trügt! Bevor Sie sich blindlings ins Dickicht schlagen, sollten Sie erst einmal die Umgebung inspizieren. Sonst könnte es ein böses Erwachen geben. Denn der Vietcong liebt es, gemeine Fallen auszulegen. Welche das sind? Wir verraten's Ihnen hier und jetzt.



Halt! Bevor Sie einsteigen, überprüfen Sie unbedingt, ob nicht eine Sprengfalle auf dem Kühler klebt. Andernfalls könnte der Traum vom Fahren in Rauch aufgehen.

Seien Sie auf der Hut, wenn Sie so einen merkwürdigen Erdhügel (1A) entdecken. Aus diesem mobilen Spawn-Punkt könnten jeden Augenblick Feinde (1B) klettern. Mit Granaten oder Sprengladungen vernichten Sie das Teil.



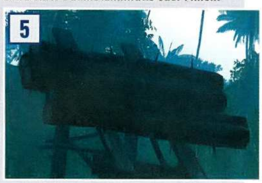
Hoppla! Da hat wohl King Kong seine Zahnstocher verloren. Wer auf diese spitzen Bambusstämme tritt, hat nie wieder Probleme mit Fußpilz – das Gleiche gilt für die so genannten Krähenfüße.





Die Bouncing Betty ist nicht etwa die neueste Liebespuppe von Beate Uhse, sondern eine brutale Mine, die in der Luft detoniert, um möglichst viele Soldaten zu treffen.

Das unwegsame Gelände bietet Panzern nur wenig Platz zum Durchbrechen. Halten Sie deshalb Ausschau nach einem Hinterhalt, etwa einer Baumstammfalle oder Minen.



gepasst. Einen wirklich revolutionär neuen Spielmodus gibt es nicht. Nach ein paar Netzwerkpartien wird aber deutlich: *Battlefield Vietnam* spielt sich anders als sein „Vater". Während Sie im virtuellen Zweiten Weltkrieg vornehmlich auf offenem Gelände kämpften, huschen Sie jetzt von Busch zu Busch und locken den Feind in Hinterhalte. Panzer sind längst nicht mehr der Garant für einen Sieg und stationäre Geschütze gibt es nur wenige. Was zählt, ist eine schlagkräftige Infanterie, die sich aus vier Klassen zusammensetzt. Vier? Waren es in *Battlefield 1942* nicht fünf? Richtig. Der Sanitäter wurde komplett gestrichen. Ihn wollte niemand spielen, außerdem verbergen die 14 Karten ausreichend Verbandskisten. Die übrigen Berufe wurden stark überarbeitet. Das Ergebnis ist überwältigend. Inzwischen lautet unser Urteil: Die Charaktere sind perfekt ausbalanciert. Endlich landen Sie selbst als Ingenieur problemlos unter den Top Ten. Und als amerikanischer Sniper dürfen Sie sich dank des automatischen Scharfschützengewehrs sogar in einen Nahkampf begeben.

SPATENSTICH

Im Gegensatz zu *Battlefield 1942* stehen Ihnen zwei Ausrüstungsvarianten zur Wahl, die je nach Karte variieren. Als nordvietnamesischer Techniker bleibt Ihre Knarre beispielsweise gleich, dafür dürfen Sie zwischen diversen Gegenständen wählen. Ziehen Sie lieber mit Sprengfalle und Mörser oder mit Minen und Schaufel ins Gefecht? Ihre Entscheidung. Die Schaufel ist übrigens kein schlechter Witz, sondern eine der wichtigsten „Waffen" im Spiel. Mit dem Spaten heben Sie auf bestimmten Maps mobile Spawn-Punkte aus, die für den Gegner nicht auf der Karte zu erkennen sind. Fies, oder?



»Nie wieder Kohlsuppe!«

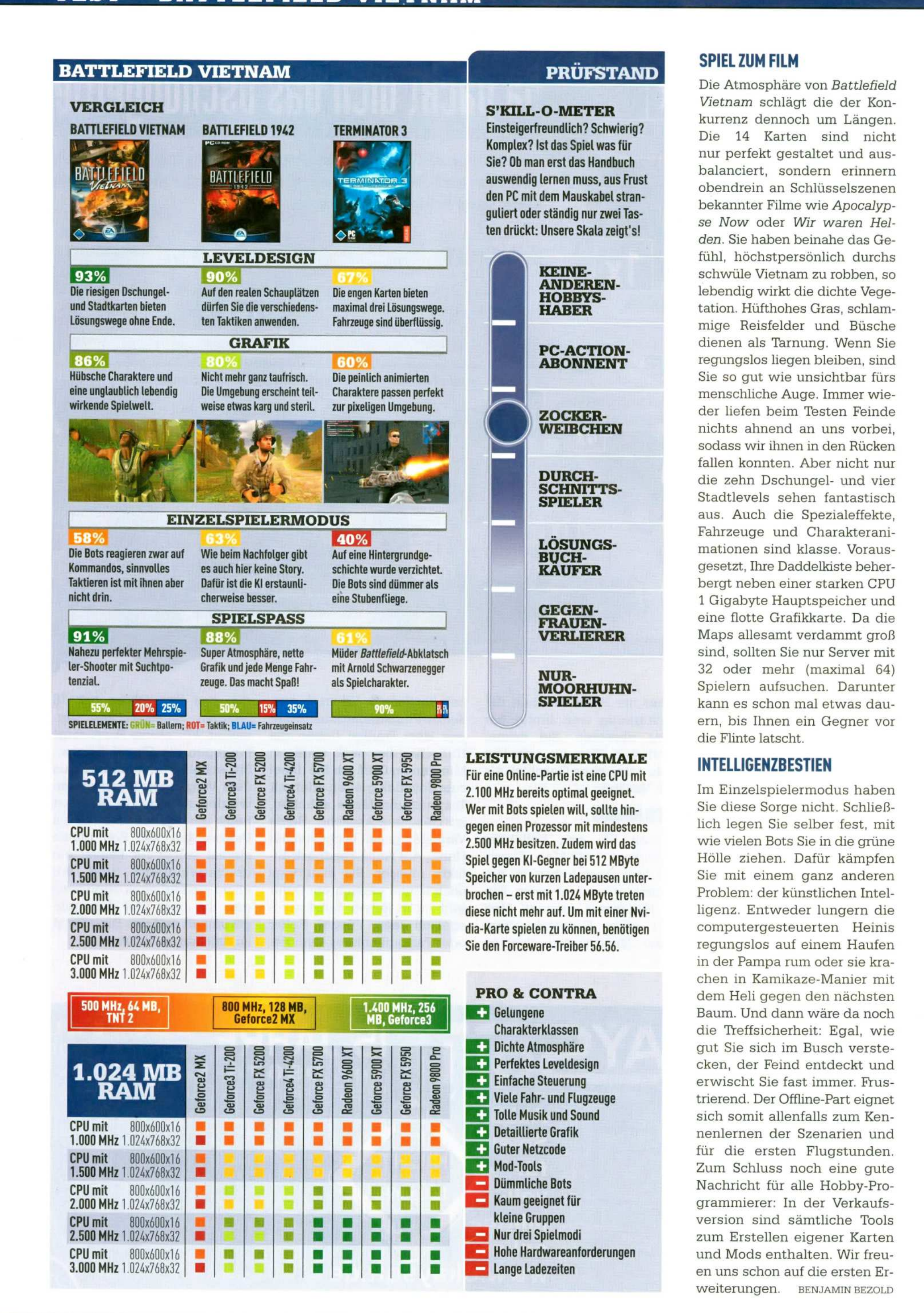
»Da haben wir wohl in ein Vespanest gestochen.«



Auch als Ami bedienen Sie sich dieser hinterhältigen Taktik. Per Helikopter seilen Sie Versorgungskisten ab oder fahren ein Spezialschiff an den Strand. Beide Manöver erschaffen ebenfalls Respawn-Stellen. Wer die Teile richtig einsetzt, kann verloren geglaubte Partien locker drehen. Wiegen Sie sich also nicht in Sicherheit, nur weil Sie fast alle Basen kontrollieren. Und behalten Sie den Himmel im Auge. Denn nichts ist gefährlicher als Hubschrauber, die Verstärkung weit hinter der Front absetzen. Sie sehen, *Battlefield Vietnam* erfordert mehr taktisches Geschick als sein Vorläufer.

HOCH HINAUS

Kennen Sie den beliebten *Battlefield 1942*-Mod *Desert Combat*? Dann haben Sie bestimmt schon mal einen Trip im Helikopter gewagt. Und sind unter Garantie abgestürzt. Ganz anders sieht es bei *Battlefield Vietnam* aus. Selbst Flugsimulationshasser wie Herr Fränkel haben die Hubschrauber nach wenigen Minuten im Griff. Ob Sie dabei zum Joystick greifen oder mit Tastatur und Maus abheben, ist Geschmackssache. Beide Varianten gehen leicht von der Hand. Auf Force-Feedback-Effekte müssen Sie allerdings noch immer verzichten. Dafür gibt es in jedem Fahrzeug – egal ob Jeep, Flieger, Roller oder Patrouillenboot – ein Radio, das Ihre Ohren mit 16 fetzigen Musikstücken verwöhnt. Für etwas Frust sorgt hingegen die Physik-Engine. Sie scheint unverändert aus dem Vorgänger übernommen worden zu sein. Im Klartext heißt das: Sandsäcke, kleine Felsbrocken oder Zaunpfähle stellen selbst für Panzer ein unüberwindbares und vor allem gefährliches Hindernis dar. Ein paar Mal dagegengerumpelt und das Ding fängt zu rauchen an. Schwach!



BATTLEFIELD VIETNAM

VERGLEICH

BATTLEFIELD VIETNAM	BATTLEFIELD 1942	TERMINATOR 3
LEVELDESIGN		
93% Die riesigen Dschungel- und Stadtkarten bieten Lösungswege ohne Ende.	90% Auf den realen Schauplätzen dürfen Sie die verschiedensten Taktiken anwenden.	67% Die engen Karten bieten maximal drei Lösungswege. Fahrzeuge sind überflüssig.
GRAFIK		
86% Hübsche Charaktere und eine unglaublich lebendig wirkende Spielwelt.	80% Nicht mehr ganz taufrisch. Die Umgebung erscheint teilweise etwas karg und steril.	60% Die peinlich animierten Charaktere passen perfekt zur pixeligen Umgebung.
EINZELSPIELERMODUS		
58% Die Bots reagieren zwar auf Kommandos, sinnvolles Taktieren ist mit ihnen aber nicht drin.	63% Wie beim Nachfolger gibt es auch hier keine Story. Dafür ist die KI erstaunlicherweise besser.	40% Auf eine Hintergrundgeschichte wurde verzichtet. Die Bots sind dümmer als eine Stubenfliege.
SPIELSPASS		
91% Nahezu perfekter Mehrspieler-Shooter mit Suchtpotenzial.	88% Super Atmosphäre, nette Grafik und jede Menge Fahrzeuge. Das macht Spaß!	61% Müder *Battlefield*-Abklatsch mit Arnold Schwarzenegger als Spielcharakter.
55% / 20% / 25%	50% / 15% / 35%	90%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Ballern; ROT= Taktik; BLAU= Fahrzeugeinsatz

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	orange	gelb	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	rot	orange	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün

500 MHz, 64 MB, TNT 2 — 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

1.024 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	orange	grün	grün	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	rot	hellgrün	hellgrün	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	orange	grün	grün	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	rot	hellgrün	hellgrün	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Für eine Online-Partie ist eine CPU mit 2.100 MHz bereits optimal geeignet. Wer mit Bots spielen will, sollte hingegen einen Prozessor mit mindestens 2.500 MHz besitzen. Zudem wird das Spiel gegen KI-Gegner bei 512 MByte Speicher von kurzen Ladepausen unterbrochen – erst mit 1.024 MByte treten diese nicht mehr auf. Um mit einer Nvidia-Karte spielen zu können, benötigen Sie den Forceware-Treiber 56.56.

PRO & CONTRA

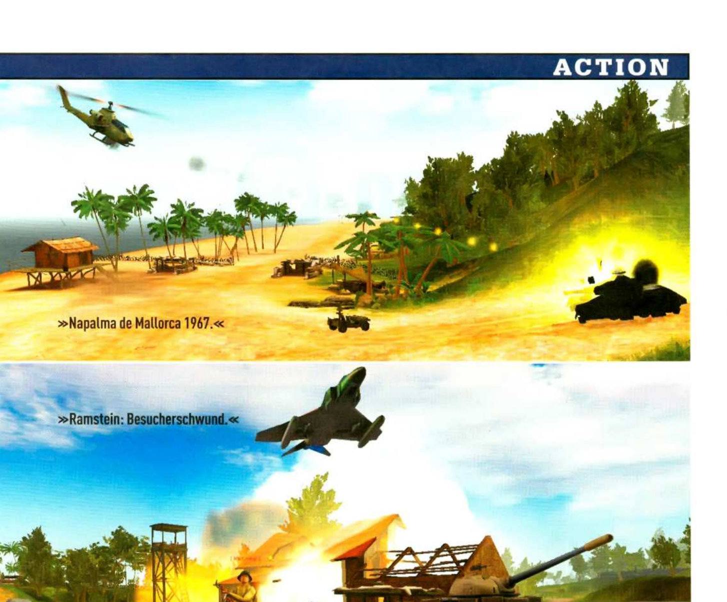
- \+ Gelungene Charakterklassen
- \+ Dichte Atmosphäre
- \+ Perfektes Leveldesign
- \+ Einfache Steuerung
- \+ Viele Fahr- und Flugzeuge
- \+ Tolle Musik und Sound
- \+ Detaillierte Grafik
- \+ Guter Netzcode
- \+ Mod-Tools
- − Dümmliche Bots
- − Kaum geeignet für kleine Gruppen
- − Nur drei Spielmodi
- − Hohe Hardwareanforderungen
- − Lange Ladezeiten

SPIEL ZUM FILM

Die Atmosphäre von *Battlefield Vietnam* schlägt die der Konkurrenz dennoch um Längen. Die 14 Karten sind nicht nur perfekt gestaltet und ausbalanciert, sondern erinnern obendrein an Schlüsselszenen bekannter Filme wie *Apocalypse Now* oder *Wir waren Helden*. Sie haben beinahe das Gefühl, höchstpersönlich durchs schwüle Vietnam zu robben, so lebendig wirkt die dichte Vegetation. Hüfthohes Gras, schlammige Reisfelder und Büsche dienen als Tarnung. Wenn Sie regungslos liegen bleiben, sind Sie so gut wie unsichtbar fürs menschliche Auge. Immer wieder liefen beim Testen Feinde nichts ahnend an uns vorbei, sodass wir ihnen in den Rücken fallen konnten. Aber nicht nur die zehn Dschungel- und vier Stadtlevels sehen fantastisch aus. Auch die Spezialeffekte, Fahrzeuge und Charakteranimationen sind klasse. Vorausgesetzt, Ihre Daddelkiste beherbergt neben einer starken CPU 1 Gigabyte Hauptspeicher und eine flotte Grafikkarte. Da die Maps allesamt verdammt groß sind, sollten Sie nur Server mit 32 oder mehr (maximal 64) Spielern aufsuchen. Darunter kann es schon mal etwas dauern, bis Ihnen ein Gegner vor die Flinte latscht.

INTELLIGENZBESTIEN

Im Einzelspielermodus haben Sie diese Sorge nicht. Schließlich legen Sie selber fest, mit wie vielen Bots Sie in die grüne Hölle ziehen. Dafür kämpfen Sie mit einem ganz anderen Problem: der künstlichen Intelligenz. Entweder lungern die computergesteuerten Heinis regungslos auf einem Haufen in der Pampa rum oder sie krachen in Kamikaze-Manier mit dem Heli gegen den nächsten Baum. Und dann wäre da noch die Treffsicherheit: Egal, wie gut Sie sich im Busch verstecken, der Feind entdeckt und erwischt Sie fast immer. Frustrierend. Der Offline-Part eignet sich somit allenfalls zum Kennenlernen der Szenarien und für die ersten Flugstunden. Zum Schluss noch eine gute Nachricht für alle Hobby-Programmierer: In der Verkaufsversion sind sämtliche Tools zum Erstellen eigener Karten und Mods enthalten. Wir freuen uns schon auf die ersten Erweiterungen. BENJAMIN BEZOLD

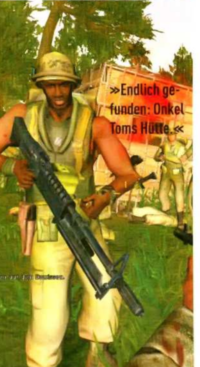


»Napalma de Mallorca 1967.«

»Ramstein: Besucherschwund.«



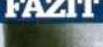
»Kreuze helfen nur gegen Vampire, du Depp!«



»Endlich gefunden: Onkel Toms Hütte.«

FAZIT





RALPH WOLLNER

Ein Spiel, ganz wie ich es mag. Es macht tierisch Spaß, durch die grüne Hölle zu stapfen und dem Gegner dabei zuzusehen, wie er ahnungslos in eine Falle tappt. Falls der Arme noch muckt, gebe ich ihm aus dem Hinterhalt den Rest. Schließlich läuft hier alles nach dem Motto „Gut versteckt – Gegner verreckt". Wer jetzt denkt, *Battlefield Vietnam* gleiche einer Camping-Partie, hat sich getäuscht. Nur wer Truppenbewegungen genau im Auge behält, kann die Achillesferse der Feinde ausmachen und die strategisch wichtigen Flaggen-Punkte einnehmen. Das gelingt ausschließlich mit perfekter Teamarbeit, Einzelkämpfer haben auf Dauer keine Chance. Und da sage noch einer, Computerspiele seien nur was für sozial beschränkte Eigenbrötler.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

„Ich liebe den Geruch von Napalm am Morgen!" Wie, Ihnen sagt dieses Filmzitat nichts? Egal, auch wenn Sie nicht auf Vietnamstreifen der Sorte *Apocalypse Now* abfahren, werden Sie an *Battlefield Vietnam* Ihre helle Freude haben. Die Atmosphäre ist für einen Mehrspieler-Shooter der Hammer, die durchdachten Charakterklassen schlichtweg genial und die Schwachpunkte des Vorgängers wurden fast ausnahmslos beseitigt. Lediglich die schwachbrüstigen Bots und die Physik-Engine stören mich. Oder wie würden Sie es finden, wenn Ihre frisch gelegte Bambusfalle unvermittelt einen Abhang runterrutscht und somit Ihren Hinterhalt zunichte macht? Man kann halt nicht alles haben.

BATTLEFIELD VIETNAM

MINDESTENS:	933 MHz, 256 MByte RAM, 1,7 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Mehrspieler-Shooter
SINNVOLL:	2,1 GHz, 1.024 MByte RAM, moderne 3D-Grafikkarte	**PREIS:**	Ca. € 50,-
		ENTWICKLER:	Digital Illusions
		VERTRIEB:	Electronic Arts
		INTERNET:	www.eagames.com
		SPRACHE:	Deutsch
		USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
		TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eroberung, Evolution, Eigenes Gefecht; 1 Spieler/CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	86%
SOUND	88%
EINZELSPIELER	58%

MEHRSPIELER

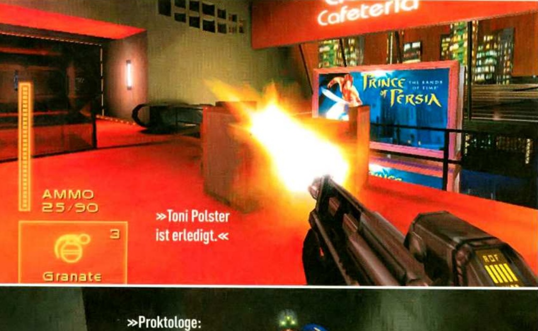
91%

HERAUSRAGEND – Genialer Mehrspieler-Shooter mit unglaublichem Suchtpotenzial.

Schleich-Werbung



Spagatsprung, Schwitzkasten und Schattendasein: Sam Fisher ist wieder da! In SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW huscht der Agent durch Indonesien, Frankreich und Israel – lautloser und beweglicher als je zuvor.



»Toni Polster ist erledigt.«



»Proktologe: abgerutscht.«

»Technisch anspruchsvoll: Stabhochsprung.«

Petri Heil! Der wohl beliebteste Fisher aller Zeiten macht weltweite Jagd auf Terroristen. Nach dem Erfolg von *Splinter Cell* dürfen Schleichfanatiker im inoffiziellen Nachfolger *Pandora Tomorrow* wieder im Dunkeln spielen. Anlass für Sams erneuten Einsatz sind indonesische Separatisten, die sich mit dort stationierten US-Truppen nicht anfreunden können und unter der Führung von Suhadi Sadono kurzerhand die amerikanische Botschaft in die Luft jagen. Zu allem Überfluss gelangen die Rebellen an einen todbringenden Virus. Ihre Aufgabe? Einen Bio-Anschlag vereiteln und den Guerilla-Chef dingfest machen!

SCHATTENWIRTSCHAFT

Am Spielprinzip des Vorgängers hat sich nichts geändert. Mit Pistole und Präzisionsgewehr ausgestattet, greifen Sie auf 20 Ausrüstungsgegenstände zurück. Die meisten der acht Missionen meistern Sie lautlos und unauffällig. In einem Fall bekommen Sie sogar den Auftrag, präventiv eine israelische Agentin zu erschießen. Ob Sam gehorcht oder nicht, liegt an Ihnen. Ebenfalls neu sind die zwei Spezialbewegungen „Half-Split-Jump" und „SWAT-Turn". Während die zuerst genannte eine beweglichere Alternative zum berüchtigten Spagatsprung darstellt, hilft der zweite Trick, unbemerkt an Türen vorbeizukommen. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt's bezüglich der Schauplätze deutlich mehr Abwechslung. So klettert der gute Sam an einem französischen Schnellzug herum und kämpft sich im schicken Tarnanzug durch indonesische Dschungellager. Negativ ist lediglich, dass die Kampagne nur zwölf bis 15 Stunden dauert und doch wieder sehr linear ist – entgegen der Ankündung seitens der Entwickler. LUKASZ CISZEWSKI

NIE MEHR EIN-SAM!

Bock auf Versteckspielchen im Mehrspielermodus? Auf acht Karten dürfen bis vier Spieler als Spion oder Söldner Computer hacken (Sabotage), um Flaggen kämpfen (Extraction) oder Aufgaben lösen (Neutralization). Innovativ und spannend. Oder auch: einfach geil.

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Da wird Michael Jackson neidisch: Sam Fishers Comeback ist auf ganzer Linie gelungen. Die Optik ist noch immer ein Leckerbissen, die Synchronstimmen von Nicholas Cage und Morgan Freeman sorgen für das nötige Film-Flair und die Hintergrundgeschichte ist etwas fesselnder als im Vorgänger. Der neuartige Mehrspielermodus trägt ebenfalls dazu bei, dass *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* das Prädikat „Pflichtkauf" verdient.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 3,3 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Ubisoft Shanghai/Annecy
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.pandoratomorrow.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sabotage, Extraction, Neutralization; 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	90%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	91%

EINZELSPIELER
88%

SEHR GUT – Der wohl spannendste virtuelle Agenten-Thriller bislang.

www.kott-game.com

"Der neue Action Hit von den Machern von ENCLAVE!"

Knights of the Temple







Dynamische 3rd Person Kameraperspektive!



4 übernatürliche, göttliche Kräfte!



Erleben Sie knallharte mittelalterliche Kampfkunst!



Umfangreiche voll animierte Zwischensequenzen!

ComputerBild, 2/2004
„Das Action-Spiel "Knights of the Temple" überzeugt mit stimmiger Geschichte und detaillierte Grafik. Wer gerne mit dem Schwert unterwegs ist, kommt auf seine Kosten."

PC Action, 2/2004
„Knights of the Temple hinterlässt bereits jetzt einen vielversprechenden Eindruck, was vor allem am rasanten Spielgeschehen und den hervorragenden Animationen liegt."

Xbox-Games, 2/2004
„Der heilige Gral für Hack'n'Slay-Fans. Keine Gefangenen!"
Wertung: 90%



Within Temptation
– The Music Of Your Game –



www.within-temptation.com

Europa im 12. Jahrhundert n.Chr. Das finstere Mittelalter. Das Zeitalter des Leidens und der Erlösung...

- Die prall gefüllte Waffenkammer des Mittelalters steht Ihnen offen: Schwert, Streitkolben, Axt und Schild warten schon auf ihren Einsatz!
- Wechseln Sie in den Ego-Shooter-Modus und erledigen Sie Ihre Gegner aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen!
- Genießen Sie realistische Animationen, verblüffende physikalische Effekte und authentische Kampfsequenzen mit 160 fließend animierten Bewegungen!
- Entwickeln Sie Ihren ganz persönlichen Helden mit dem ebenso innovativen wie einzigartigen dynamischen Fähigkeitensystem!
- Erleben Sie einen epischen Original-Soundtrack mit 18 verschiedenen Stücken!
- Fordern Sie Ihre Freunde im 2-Spieler-Modus ("Head-to-Head") in der Arena heraus!*
- Laden Sie sich den "Survival Mode" herunter und schlagen Sie so viele Computergegner (NPCs) wie möglich um Ihren Namen in die Xbox Live Online High Score und Ranking List eintragen zu können!**

*nur Sony PlayStation®2 **nur Microsoft Xbox Live



AB MÄRZ IM HANDEL






PlayStation 2











- 10 Mehrspielermodi
- 44 Karten für DM, Invasion, Mutant, LMS
- 23 Karten für Capture the Flag
- 12 Karten für Double Domination
- 12 Karten für Bombing Run
- 6 Karten für Assault
- 9 Karten für Onslaught
- 8 Schwierigkeitsgrade
- 17 Waffen
- 84 Charaktere
- 5 Tutorials
- 7 Extras
- 9 Gefährte

Trifft sich gut!

Wenn über Ballerspiele ein Buch geschrieben würde, bekäme UNREAL TOURNAMENT 2004 ein eigenes Kapitel gewidmet.

Darauf haben *UT*-Jünger gewartet: Die 3D-Arena wird erneut geöffnet. Endlich hören Sie wieder Worte wie „Monster Kill", „Dominating" oder „Blue Team has taken the lead", während Sie über brandneue Karten fegen und Gegnern Schüsse auf den Pelz braten. Natürlich nur, wenn Sie sich bei der Installation für die netterweise vorhandene Option „Englisch" entschieden haben. Bei „Deutsch" erzählen Ihnen statt der fünf englischen Ansager zwei gelangweilte Teutonen etwas von „Haarsträubenden Kills" und ähnlichem Schwachsinn. Gruselig.

WIEDERVERWERTUNG PAR EXCELLENCE

Doch egal ob deutsche oder englische Variante, so richtig taufrisch kommt die neue, alte Version nicht rüber. *Unreal Tournament 2004* besteht grob geschätzt aus achtzig Prozent wiederverwertetem Material der exzellenten Vorgänger. Gerade wenn Sie bei *UT 2003* bereits alle Bonus-Packs installiert hatten, die nach der Veröffentlichung erschienen sind, halten sich die Überraschungen arg in Grenzen. Denn nur wegen ein paar neuer Ideen und knackigerer Texturen laufen Sie bestimmt nicht mit der Rassel um den PC und singen Halleluja. Dafür markiert Jahrgang 2004 unbestreitbar das bislang umfangreichste *UT*, das Sie jemals auf Ihre Festplatte bannen konnten. Satte 5,3 Gigabyte Speicherplatz parken nach der gut 15- bis 20-minütigen Monster-Installation auf Ihrer Festplatte. Dass Sie endlich auch mit Fahrzeugen den Weltraum unsicher machen können, bereichert den Mehrspieler-Shooter übrigens tatsächlich.

SCHLUSS MIT VORSPIEL

Wie von der Serie gewohnt, geht in Netzwerk- oder Internet-Partien auch bei *UT 2004* mächtig die Post ab. Zehn Spielmodi und sagenhafte 106 Karten stehen dort zur Wahl. Neben Deathmatch (jeder gegen jeden), Team-Deathmatch (Team gegen Team), Capture the Flag (die feindliche Flagge klauen), Double Domination (zwei Wegpunkte kontrollieren), Assault (Stützpunkt halten oder einnehmen) und Bombing Run (Ball ins Tor bringen) finden Sie dort Last Man Standing (begrenzte Anzahl Leben), Invasion (Angriffswellen von Monstern abwehren), Mutant (jeder gegen jeden; wer den ersten Kill schafft, verwandelt sich in einen Mutanten, den die restlichen Spieler bekämpfen) und Onslaught. Letzterer ist der einzige komplett neue Spielmodus, den Epic Ihnen bietet. Dafür ist er aber auch erste Sahne. An jeder Ecke gammeln Geschütztürme, Panzer, Gleiter, Buggys, Trucks und Flugzeuge herum, die Sie sich schnappen können, was richtig Laune macht. Ihr Ziel ist es, den feindlichen Power-Kern zu zerstören. Dafür müssen Sie erst die Power-Knoten erobern und eine Verbindung von Ihrer Basis zum Feind herstellen. Keine leichte Aufgabe. Doch die fahrbaren Untersätze bieten oft auch tolle Möglichkeiten, im Team zu arbeiten. Der Hellbender-Truck beispielsweise karrt neben dem Fahrer noch zwei Schützen für Heck- und Seitenturm durch die Gegend. Das übrige Waffenarsenal inklusive dreier Super-Waffen geben dem Feind (oder Ihnen) den Rest. Wer nach einer Atomrakete aus dem Redeemer, einem mit dem Zielmarkier-Gewehr veranlassten Bombenhagel oder einer satellitengestützten Ziellaser-Attacke der Ion Cannon noch steht, ist entweder Gott oder ein Cheater.

LEKTIONEN IN DEMUT

Falls Sie zu den bedauernswerten Würmern zählen, denen der Name *Unreal Tournament* kein Begriff ist, haben Sie jetzt die Möglichkeit, sich in eine Ecke zu stellen und Buße zu tun. „UT" – wie alte Freunde zu dem Ballerspiel sagen – stellt quasi den heiligen Gral des E-Sports dar. Ziel des Spiels ist es meistens, die Gegner früher mit Fantasie-Waffen über den Jordan zu schicken, als diese es mit Ihnen tun können. Schnelle Reaktionen, Kartenkenntnisse und eine Prise Taktik sind gefragt. Nur wenn Sie

So spielt sich UT 2004

SCHIESSEN

Wir könnten Ihnen jetzt viel erzählen. Über Autofahren, Raumschiffffliegen, Mutatoren, Waffen oder die zehn Spielmodi. Aber das ist alles genauso wichtig wie ein neuer Song von Medienherpes Dieter Bohlen. Es kommt im Grunde nur darauf an, dass Sie vernünftig schießen – am besten den Feinden zwischen die Augen („Headshot"). Viel Erfolg!



»Prokotologe: Fundbüro.«



Heavy Metal



»Mindestens haltbar bis 03/2005.«

Wer 60 Euro auf den Tresen blättert, bekommt eine Special Edition von *UT 2004*. Die Metall-Box enthält neben dem Spiel ein Mikrofon-Headset von Logitech, um Ihre Online-Gegner besser beschimpfen zu können. Außerdem lassen sich den Bots so (englische) Sprachbefehle erteilen. Zum Beispiel „Domina, cover me!" – hehe ... Wer sich für Spieldesign interessiert und vielleicht sogar selbst Mods für *UT* bastelt, darf sich über die Bonus-DVD freuen: In 60 Stunden Video-Tutorials erfahren Sie vermutlich mehr über Waffen-, Fahrzeug- und Charakterdesign, als Sie je wissen wollten.

Spar, Schwein!

»Reißwolf: jetzt im Nürnberger Zoo.«

Um die 50 Euro für ein streckenweise altes Spiel sind eine Menge Holz. Damit der Apfel nicht ganz so sauer schmeckt, bietet Atari den Käufern der ersten Auflage von *UT 2003* zehn Euro Rabatt an. Sie kaufen zunächst *UT 2004*, füllen den beiliegenden Coupon aus und schicken diesen mit dem Kaufbeleg und dem Titelblatt der Anleitung Ihres alten *UT 2003* bis zum 31. Mai an Atari. Nach vier bis sechs Wochen überweisen die Frankfurter das Geld auf Ihr Konto. Das Angebot gilt übrigens nicht für die neuere Budget-Version von *UT 2003*.

mit der Maus umgehen können, haben Sie letztlich Freude an der 3D-Ballerei. Die gute Nachricht: All diese Fähigkeiten können Sie sich erarbeiten! Im Einzelspielermodus dürfen gerade Neueinsteiger trainieren, bis die Schwarte kracht. Wenn Sie das umfangreiche Optionsmenü an Ihre Bedürfnisse angepasst haben, müssen Sie sich bei Ihrer fünfköpfigen Mannschaft Respekt verschaffen. Nach ein paar Kämpfen auf Leben und Tod vernehmen Sie hoffentlich den Satz: „Das Team hat Sie als Kapitän akzeptiert." Ist das nicht der Fall, so wechseln Sie einfach in einen leichteren Schwierigkeitsgrad und versuchen es erneut: Jeder findet hier einen passenden Schuh.

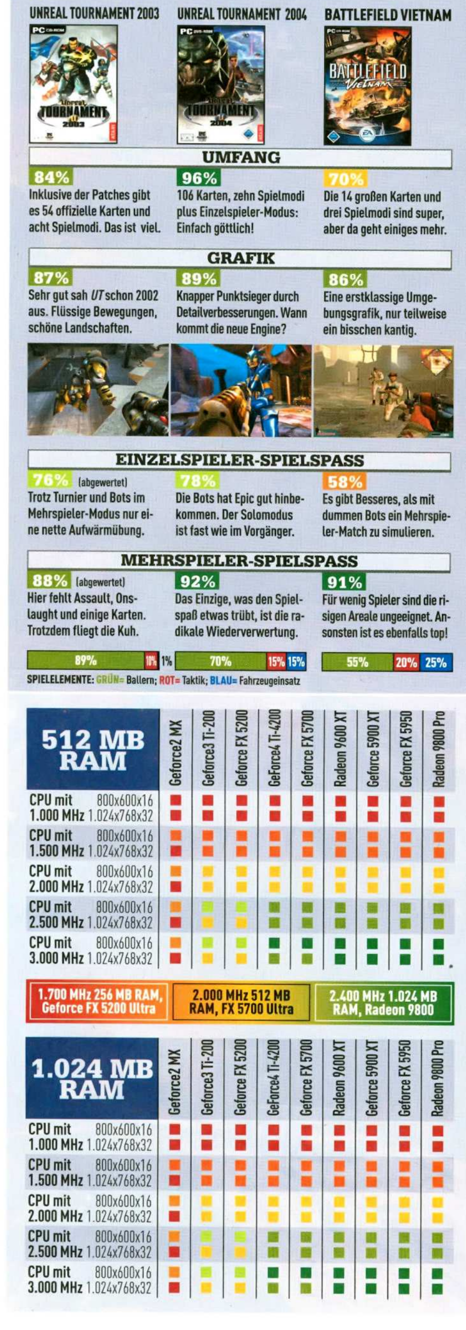
WAS FÜR SCHLAUMEIER

Die Bots in Solo-Partien spielen in der Tat sehr intelligent, arbeiten gut zusammen und lauern an strategisch wichtigen Punkten. Das Einzelspiel zieht Epic wieder als Turnier auf. Nach ein paar Death-

»Der Bulle von Tölz rollt fröhlich durchs Gehölz.«

»Overground: beim Grand-Prix-Vorausscheid abgeschossen.«

»Taktlos: Wiener Walzer.«



UNREAL TOURNAMENT 2004

VERGLEICH

UNREAL TOURNAMENT 2003	UNREAL TOURNAMENT 2004	BATTLEFIELD VIETNAM

UMFANG

UNREAL TOURNAMENT 2003	UNREAL TOURNAMENT 2004	BATTLEFIELD VIETNAM
84% Inklusive der Patches gibt es 54 offizielle Karten und acht Spielmodi. Das ist viel.	**96%** 106 Karten, zehn Spielmodi plus Einzelspieler-Modus: Einfach göttlich!	**70%** Die 14 großen Karten und drei Spielmodi sind super, aber da geht einiges mehr.

GRAFIK

UNREAL TOURNAMENT 2003	UNREAL TOURNAMENT 2004	BATTLEFIELD VIETNAM
87% Sehr gut sah *UT* schon 2002 aus. Flüssige Bewegungen, schöne Landschaften.	**89%** Knapper Punktsieger durch Detailverbesserungen. Wann kommt die neue Engine?	**86%** Eine erstklassige Umgebungsgrafik, nur teilweise ein bisschen kantig.

EINZELSPIELER-SPIELSPASS

UNREAL TOURNAMENT 2003	UNREAL TOURNAMENT 2004	BATTLEFIELD VIETNAM
76% (abgewertet) Trotz Turnier und Bots im Mehrspieler-Modus nur eine nette Aufwärmübung.	**78%** Die Bots hat Epic gut hinbekommen. Der Solomodus ist fast wie im Vorgänger.	**58%** Es gibt Besseres, als mit dummen Bots ein Mehrspieler-Match zu simulieren.

MEHRSPIELER-SPIELSPASS

UNREAL TOURNAMENT 2003	UNREAL TOURNAMENT 2004	BATTLEFIELD VIETNAM
88% (abgewertet) Hier fehlt Assault, Onslaught und einige Karten. Trotzdem fliegt die Kuh.	**92%** Das Einzige, was den Spielspaß etwas trübt, ist die radikale Wiederverwertung.	**91%** Für wenig Spieler sind die riesigen Areale ungeeignet. Ansonsten ist es ebenfalls top!
89% / 10% / 1%	70% / 15% / 15%	55% / 20% / 25%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Ballern; ROT= Taktik; BLAU= Fahrzeugeinsatz

512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	grün	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

rot	orange/gelb	grün
1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra	2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra	2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

1.024 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	1.024x768x32	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün	grün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	orange	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	rot	gelb	gelb	grün	grün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

UT 2004 saugt viel CPU-Leistung – erst mit 2.500 MHz sollten Sie die höchste Detailstufe wählen. Bei weniger als 2.100 MHz setzen Sie die Physik-Details herab und deaktivieren die Schatten der Figuren. Mit einer Radeon 9600 XT können Sie in 1.024x768 mit allen Details spielen, Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra wählen bei den Textur-Details „Normal" aus und schalten die Detailtexturen ab.

PRO & CONTRA

- + Hervorragender Mehrspieler-Modus
- + Enormer Umfang
- + Neue Ideen makellos integriert
- + Durchdachte Spielmodi
- + Überzeugendes Leveldesign
- + Vielseitige Waffen
- + Sieht gut aus
- + Mikrofon gut eingebunden
- − Für Veteranen kaum Neues
- − Lange Ladezeiten
- − Bot-KI bei Fahrzeugen
- − Gestiegene Hardware-anforderungen
- − Langfristig zu trister Einzelspieler-Modus

match-Spielen schalten Sie vier weitere Zweige frei: Double Domination, Capture the Flag, Assault und Bombing Run. Wenn alles gut läuft, stehen Sie am Schluss vor dem Kampf mit dem extrafiesen Endgegner Malcolm. Vor den einzelnen Partien dürfen Sie aussuchen, welcher Bot Ihnen zur Seite stehen soll und ob sich der KI-Kollege offensiv oder defensiv verhalten soll. Für Siege und besonders gelungene Aktionen sahnen Sie Geld ab. Dies ist überaus wichtig, denn jedes neue Match kostet eine Teilnahmegebühr und Ihre Teammitglieder verlangen Lohn. Ganz im Sinne der neuen Gesundheitsreform können Sie Verletzte zwischen den Spielen nur heilen, wenn Sie dafür eine Praxisgebühr berappen. Wer sich die sparen will, tritt eben mit Kollegen an, die nur die halbe Leistung bringen. Das ist ganz wie im richtigen Arbeitsleben. Wer neben den Turnierspielen zu Geld kommen will, der fordert andere Teams zu einem Match außer der Reihe heraus. Zum Beispiel kann so ein kleines Eins-gegen-Eins-Instagib-Deathmatch (ein Treffer tötet) je nach Wetteinsatz die Kriegskasse wieder ordentlich füllen. Blöd nur, wenn Sie bei den „Blutigen Ritualen" verlieren: Da geht es nicht um Geld, sondern um Mitspieler. Ruck, zuck tritt Ihr bester Bot dann in Zukunft auf der Seite des Feindes an. Trotz neuen Karten, dezenten Ergänzungen und reaktiviertem Assault-Modus mit Fahrzeugen ist der Einzelspielermodus nicht mehr als ein netter Aufguss des Vorgängers. Nicht mal einen neuen Endgegner hat Epic spendiert! Als Auftakt für die Netzwerk- und Internet-Duelle gegen echte Mitspieler geht die Ballerei aber in Ordnung.

WER WILL HIER IM AUSLAND KAUFEN?

Die deutsche Fassung unterscheidet sich nicht nur durch (wahlweise) übersetzte Texte von der internationalen Version. Für eine Freigabe „Ab 16 Jahren" opferte Atari zudem sämtliche Splattereffekte. Das bedeutet: Herumfliegende Körperteile gibt's nicht, manchmal fließt grünes, meistens gar kein Blut.



Preiserhöhung

Atari zeigt sich spendabel und beschert der PC ACTION-Leserschar eine Preislawine. Diesmal gibt's massig *UT*-Zeug abzugreifen: drei Special Editions, zehn *UT 2004*-Spiele und zehn transparente Plastik-Mauspads. Um eines der Teile zu gewinnen, stimmen Sie einfach bei unserer Frage mit ab. Wer auf die richtige Mehrheit tippt, kann gewinnen.

Was ist die Wurzel allen Übels?

A) Männer
B) Frauen
C) Beides

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.

FAZIT



JOACHIM HESSE

Mit *Unreal Tournament* und der *Quake*-Serie verhält es sich so wie mit den großen Volksparteien SPD und CDU: Beide haben sich so weit angenähert, dass nur noch Insider die Unterschiede feststellen. Selbst wenn Alternativen existieren: *UT* ist für mich das beste Online-Actionspiel. Daran gibt es momentan nichts zu rütteln. Trotzdem schmeckt das Update ranzig. Keine neue Grafik-Engine? Der Inhalt recycelt? Onslaught nicht im Einzelspieler-Modus vertreten? Pfui! Fehlt nur noch, dass EA die Vertriebsrechte kauft und jedes Jahr einen neuen Teil mit drei neuen Animationen veröffentlicht. Darauf könnte ich dann wirklich verzichten. Radarfallenbremser wie Herrn Wollner wegputzen zu dürfen, ist jedoch unbezahlbar.



Der Minenleger verschießt Elektrospinnen, die sich automatisch auf den nächsten Gegener stürzen.

FAZIT



RALPH WOLLNER

Das sitzt! *Unreal Tournament 2004* gibt mir die tägliche Adrenalin-Dosis, die mein Körper braucht! Was hier über die Mattscheibe donnert, ist pure Energie, die den Ego-Shooter-Fan von Anfang an in ihren Bann zieht. Es gibt nichts Schöneres, als einen guten Lauf zu haben und die fein texturierten Arena-Wände mit den Resten der virtuellen Gegner zu verzieren. Sicherlich hat Electronic Arts hier das Rad nicht gerade neu erfunden, aber eines ist gewiss: Der immens hohe Spielspaß. Für Einsteiger ist *UT 2004* allerdings schwere Kost, die einen schnell an den Rand der Frustrationsgrenze bringt. Mitverantwortlich hierfür ist Herr Hesse alias „Todeswunsch", der *UT*-Neulinge liebend gerne mit einem Rudel Raketen abspeist. Blöder Sack!

Das Spielprinzip an sich beeinflusst das nicht. Atari liefert *UT 2004* in Deutschland übrigens ausschließlich auf DVD aus. Das gilt auch für die Special Editon (siehe Kasten). Wer sich das Spiel im Ausland zulegt und nicht gerne Discjockey spielt, sollte aufpassen: Dort erscheint der Shooter alternativ auch auf sechs CDs. Mit *Unreal Tournament 2004* verfolgt Epic jedenfalls konsequent die Marschrichtung des Vorgängers – allerdings ohne dabei den Warp-Antrieb zu zünden. Da das Spiel trotzdem in jeder Hinsicht besser ist als *UT 2003*, lohnt sich der Kauf für Neueinsteiger ohne Wenn und Aber. Veteranen kommen ebenfalls nicht um die Investition herum, sofern sie online nicht den Anschluss verlieren möchten.

JOACHIM HESSE

UNREAL TOURNAMENT 2004

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 5,39 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Epic Games/Digital Extremes
VERTRIEB:	Atari
INTERNET:	www.unrealtournament.com
SPRACHE:	Deutsch oder Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Von DM über CTF bis Onslaught alles, was das Herz begehrt; 1 Spieler/DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	89%
SOUND	90%
EINZELSPIELER	78%



MEHRSPIELER



92%

HERVORRAGEND – Trotz Recycling das beste UT, das es je für Geld zu kaufen gab!



- 14 aufpolierte *CS*-Karten plus 4 neue
- 4 Teams je Fraktion
- Kampagne mit 10 Missionen
- Leistungsfähige Bots für *CS*
- Im Netz kompatibel zu *CS 1.6*

AUF DVD VIDEO

»Stolz wie Oskar: Weltmeister im einhändigen Tomatenquetschen.«

Schlächter Scherz

Juhu! Nach drei Entwicklerwechseln und zig Terminverschiebungen hat es COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO doch noch in die Redaktion geschafft. Leider. Wir mussten es trotzdem spielen, das ist unser Job.

Der Johannes Heesters unter den Computerspielen will einfach nicht sterben. Obwohl *Counter-Strike* bei übermäßigem Konsum Augenschmerzen auslöst, erfreut sich der ursprüngliche *Half-Life*-Mod nach wie vor großer Beliebtheit. Im Februar nahmen laut www.csports.net rund sechs Millionen Jungs und Mädels an der virtuellen Terroristenhatz teil. Eine Zahl, von der die Mehrspieler-Konkurrenz bloß träumen kann. *Battlefield 1942* etwa knackte lediglich die Millionen-Grenze und *UT 2003* landete mit seinen 200.000 Anhängern gar im Mittelfeld der Tabelle. Und ein Ende des *Counter-Strike*-Höhenflugs ist nicht in Sicht. Denn mit zweijähriger Verspätung hat es jetzt endlich die heiß ersehnte, überarbeitete *CS*-Auflage *Condition Zero* in die Läden geschafft. Ja, Sie haben richtig gelesen, das Ding ist fertig! Und das, nachdem sich vier Entwickler (Gearbox Software, Rogue Entertainment, Ritual Entertainment und zuletzt die Turtle Rock Studios) daran vergangen haben. Was für ein Verschleiß!

KLUGE KERLCHEN

Für eingefleischte *CS*-Recken entpuppt sich *Condition Zero* als Mogelpackung. Nach wie vor arbeitet ein und dieselbe Technik im Hintergrund, es stehen nur die alten Spielermodelle zur Auswahl, die Waffennamen wurden verfälscht und einen neuen Spielmodus – geschweige denn Fahrzeuge – suchen Sie ver-

gebens. Wenigstens wurden die bewährten Karten wie de_dust und cs_italy optisch geringfügig aufpoliert. Falls Sie *Counter-Strike* nur im Netz daddeln wollen, können Sie sich die 30 Euro also getrost sparen. Wer aber schon immer mal eine Partie allein zocken wollte, ohne den Spott anderer ertragen zu müssen, sollte zulangen. Denn in *Condition Zero* erwarten Sie die wahrscheinlich intelligentesten Bots der Welt. In 18 Missionen liefern Sie sich mit und gegen die menschlich agierenden Computerheinis typische Matches. Will heißen, aufseiten der Guten hindern Sie die Terroristen daran, Bomben zu legen, und befreien Geiseln – wenn Sie für die Pixel-Taliban kämpfen, läuft's genau umgekehrt. Waren Sie erfolgreich, gibt's einen Bonuspunkt. Je praller Ihr Konto gefüllt ist, desto fittere Kameraden (maximal fünf) dürfen Sie in die nächste Schlacht mitnehmen. Eine nette Idee, mehr aber auch nicht. Zum Weiterspielen motiviert dieses System nämlich kaum. Ganz anders sieht es aus, wenn Sie auf „Gelöschte Szenen" klicken. Dort erwarten Sie keineswegs halbfertige Karten oder Entwicklungsberichte, sondern der eigentliche Einzelspielermodus: die Kampagne. Wer hätte das gedacht?

KALTER KAFFEE

Mit dem klassischen *Counter-Strike* hat das gute Stück nichts gemein. Vielmehr erinnert die Kampagne an Action-Titel der Kategorie *Delta Force: Black Hawk Down* oder *Soldier of Fortune 2*. Nach einem kurzen Trainingsparcours unterstützen Sie Spezialeinheiten rund um den Globus beim Kampf gegen den Terror. Die meiste Zeit rennen Sie allein durch die engen, verschachtelten Levels und mähen Horden dummer Gegner um, ab und an gesellen sich sogar ein paar KI-Kameraden hinzu. Herumkommandieren wie in *Raven Shield* dürfen Sie diese allerdings nicht. Sehr abwechslungsreich sind die Missionsziele. Zu Spielbeginn wird Ihr Helikopter über Feindgebiet abgeschossen. Kaum sind Sie aus dem Wrack geklettert, fallen auch schon morgenländische Typen mit Krummsäbeln über Sie her. Im weiteren Verlauf befreien Sie im Dschungel deutsche Geiseln und jagen in Russland einer verschollenen Atombombe hinterher. Auf eine zusammenhängende Story mit Zwischensequenzen wurde jedoch verzichtet. Aber ebendiese hätte *Condition Zero* dringend nötig gehabt, um wenigstens über das altbackene und lineare Leveldesign hinwegzutrösten. So ist *Condition Zero* jedoch nicht mehr als ein durchschnittlicher Ego-Shooter. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Im Netz kann ich *Counter-Strike* nichts mehr abgewinnen. Das ewige Geiselnbefreien und Bombenentschärfen langweilt inzwischen und die überdimensionierten Kisten finde ich nur noch peinlich. Deswegen habe ich mich tierisch auf die Einzelspielerkampagne gefreut. Schließlich hat die mit dem eigentlichen *Counter-Strike* nichts am Hut. Aber herausgekommen ist ein müder *Black Hawk Down*-Abklatsch mit hoffnungslos veralteter Technik. Was haben die Entwickler bloß in den letzten zwei Jahren getrieben? Ehrlich gesagt will ich es gar nicht wissen.

SEI DABEI!

Sie besitzen das „alte" *Counter-Strike* und haben Angst, bei der nächsten LAN-Party auf die Zuschauertribüne verbannt zu werden? Keine Sorge. Version 1.6 ist kompatibel zu *Condition Zero* und umgekehrt. Wenn Sie also auf die schöneren Karten und die starken Bots verzichten können, sparen Sie sich 30 Tacken. *CS 1.6* gibt es im Internet unter www.counter-strike.net zum kostenlosen Download.

IM VERGLEICH

Far Cry	89%
Soldier of Fortune 2 (abgewertet)	80%
Delta Force: Black Hawk Down	77%
Counter-Strike: Condition Zero	66%

Technisch und spielerisch ist *CS CZ* der Konkurrenz weit unterlegen. *Anno 2004* reichen ein paar lieblos zusammengeschusterte lineare Missionen nicht mehr aus, um zu begeistern. Wir wollen Bewegungsfreiheit und eine fesselnde Story. Das Einzige, was an Valves Shooter richtig geil ist, ist die Bot-KI. Allerdings kommt diese nicht in der Kampagne zum Einsatz.



»Siamesische Drillinge gewaltsam getrennt.«



»Tumult in Lilliput: Schweißermaske gefunden.«



»Schweinearbeit: Zirkuszelt aufbauen.«

CS: CONDITION ZERO

MINDESTENS: 500 MHz, 96 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 800 MHz, 128 MByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Turtle Rock Studios
VERTRIEB:	Vivendi Universal Interactive
INTERNET:	www.cs-conditionzero.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bomben entschärfen, Geiseln retten, VIPs beschützen; 1Sp./CD.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	61%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	78%

EINZELSPIELER 66%

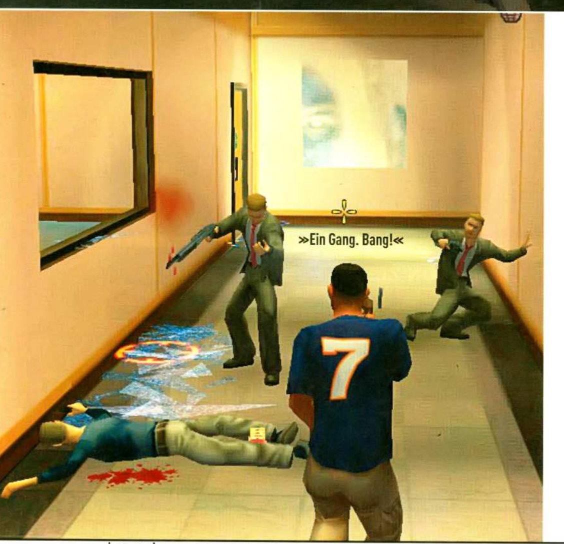
BEFRIEDIGEND – CS:CZ ist der Beweis: Viele Köche verderben den Brei.

- 2 spielbare Charaktere
- Original-Filmlizenz
- 15 Missionen
- Bad-Boy-Bewertungs-system
- Über 10 Waffen

Will sehen!

»Thüringer Spezialität: Tote Oma.«

In BAD BOYS 2, dem gleichnamigen Spiel zum Actionfilm, dürfen Sie Will Smith nicht nur anschauen, sondern sogar mit ihm rumspielen.



»Ein Gang. Bang!«

Zugegeben, die Gespräche zwischen Mike Lowrey und Marcus Burnett sind nicht wirklich erkenntnisreich. Aber lustig: „Ich habe eine Kugel im Hintern!" – „Das ist kein Grund, so zu prahlen." Solche Phrasen werfen sich die beiden „Gesetzeshüter" dauernd an den Kopf. Nicht nur im Film *Bad Boys 2* (siehe Kasten „Will Film!"), sondern auch im gleichnamigen Spiel. Das befasst sich mit dem anstrengenden Alltag der knallharten Cops im sonnigen Miami.

BALLABALLA

Die beiden Superbullen sollen einem Drogenbaron und dessen Schergen das Handwerk legen. Nicht gerade tiefgründig, aber die Hintergrundgeschichte geht sowieso im Kugelhagel unter. Ihre Aufgabe lautet nämlich von Anfang bis Ende: ballern, bis der Zeigefinger bricht. In den 15 Missionen schießen Sie sich abwechselnd als Mike und Marcus durch Banken, Hinterhöfe, Villen, Restaurants und Kunstgalerien. Das Gegneraufkommen ist so hoch, dass der Eindruck entsteht, alle Bewohner Miamis seien unterwegs, um sich von dem denkwürdigen Duo abknallen zu lassen. Dabei geizt der Titel nicht mit rotem Saft: Manche Straßenzüge schauen nach heftigen Schusswechseln aus, als sei ein Ketchup-Laster umgekippt

DECK MICH, MANN

Um nicht zu viele Kugeln schlucken zu müssen, gibt's an jeder Ecke markierte Stel-

Will Film!

Acht Jahre hat es gedauert, bis sich Will Smith *(Der Prinz von Bel-Air, Independence Day)* und Martin Laurence *(Nichts zu verlieren)* für eine Fortsetzung von Michael Bays Action-Epos *Bad Boys* zusammenfanden. Der recht brutale Streifen bietet spektakulären Bleiaustausch, rasante Verfolgungsjagden und witzige Sprüche der Hauptdarsteller. Popcorn-Kino eben. Wem dies zu anspruchslos scheint, der soll weiter Arte schauen.

len, die Schutz vor bleihaltiger Luft bieten. In diesen Positionen schaltet die Perspektive aus der dritten Person automatisch in die Ego-Sicht. So können Sie die Gegner genauer aufs Korn nehmen. Besonders toll sieht das aber nicht aus, weil die Waffenmodelle ziemlich detailarm sind. Die Spielfiguren und Schauplätze hätten bereits vor Jahren keinen Schönheitswettbewerb gewonnen. Schade ist auch, dass die beiden digitalen Helden so viel Ähnlichkeit mit ihren realen Vorbildern Will Smith und Martin Laurence haben wie PC ACTION mit einem seriösen Magazin.

GUTER BULLE, BÖSER BULLE

Nach jeder Mission gibt's genaue Auskunft darüber, ob Sie nun ein richtiger „Bad Boy" waren oder nicht. Die Statistiken zeigen den verursachten Sachschaden, die erledigten Gegner und Ihre Schussgenauigkeit. Wenn Sie also keine Gnade zeigen und auch mal auf unbewaffnete Gangster ballern, bekommen Sie entsprechend das Prädikat „Böse". Für absolvierte Aufträge schalten Sie kleine Extras frei, beispielsweise Verbrecherfotos oder zusätzliche Trainingseinheiten. LUKASZ CISZEWSKI

IM VERGLEICH

Mafia	92%
Max Payne 2	90%
Bad Boys 2 (abgewertet)	67%

Die Action-Referenzen *Mafia* und *Max Payne 2* haben in allen Belangen die Nase klar vorn. Sie sehen besser aus, haben mehr Spieltiefe, bieten eine Hintergrundgeschichte mit Sinn und spielen sich um Meilen besser. Doch echte Film-Fans schreckt so etwas nicht ab – sie könnten mit der Umsetzung Spaß haben.

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Wie schon der harte Film dürfte auch die Pixelumsetzung von *Bad Boys 2* nicht jedem gefallen. Für die verkorkste Kameraführung und die ungenaue Steuerung würde ich die Verantwortlichen am liebsten teeren und federn. Ähnlich hohl wie die Handlung sind auch die Computergegner, die manchmal so geschickt in Deckung gehen, dass schon mal der Kopf ungeschützt hervorlugt und regelrecht fordert: „Triff mich, Baby!" Zwar macht es Spaß, hirnlos durch die Gegend zu hechten und Munition zu verballern, doch irgendwann ist die Luft raus. So bleibt *Bad Boys 2* nur ein Schnellschuss – im wahrsten Sinne des Wortes.

BAD BOYS 2

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Empire Interactive
VERTRIEB:	Empire Interactive
INTERNET:	www.badboys2game.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ein Kooperativ-Modus wäre cool. Wäre. Schade.

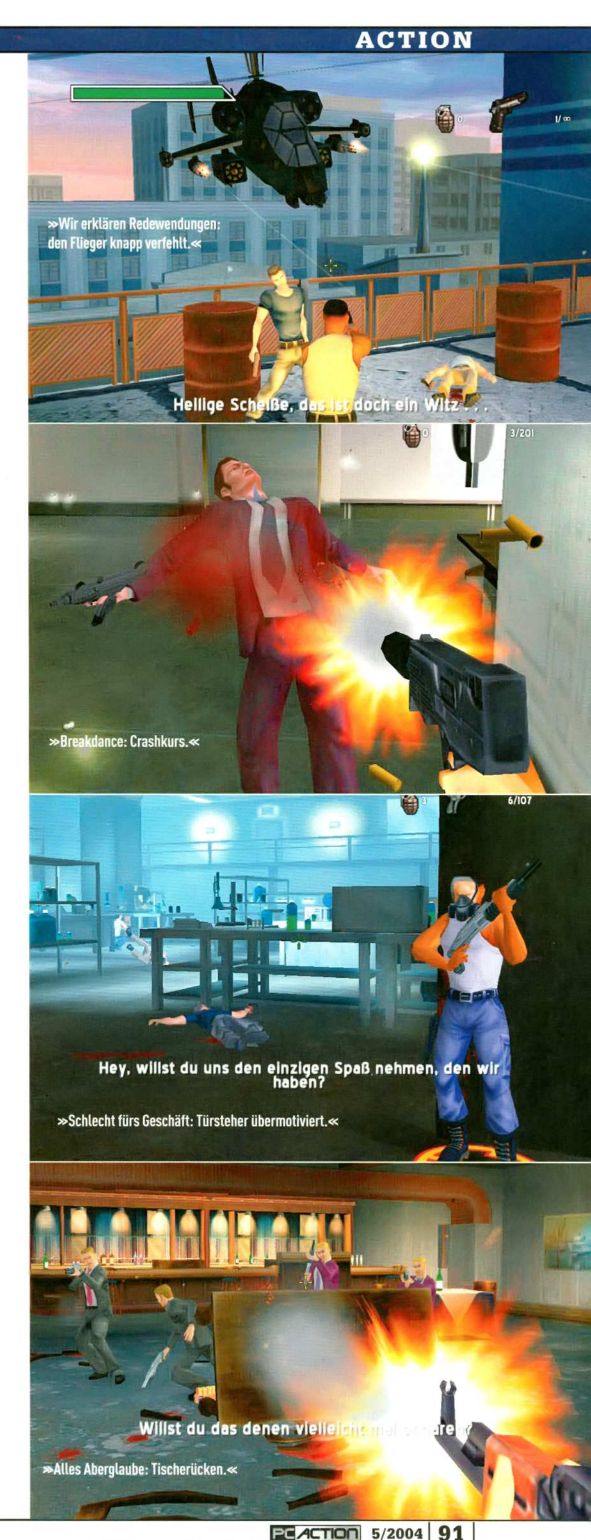
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	60%
SOUND	57%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER **67%**

BEFRIEDIGEND – Ganz nette Schuss-Orgie für anspruchslose Zocker.

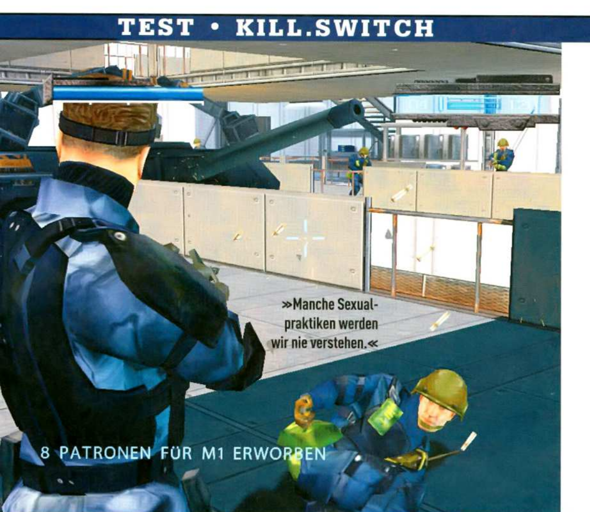


»Wir erklären Redewendungen: den Flieger knapp verfehlt.«

»Breakdance: Crashkurs.«

»Schlecht fürs Geschäft: Türsteher übermotiviert.«

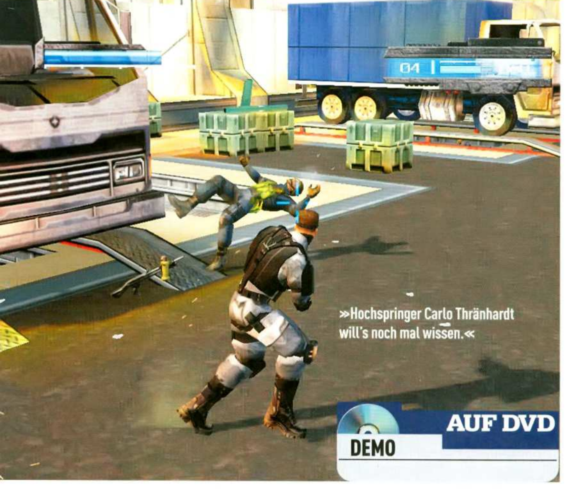
»Alles Aberglaube: Tischerücken.«



»Manche Sexualpraktiken werden wir nie verstehen.«



Wie bei der Besamungstechnik: Deckung ist alles.



»Hochspringer Carlo Thränhardt will's noch mal wissen.«

AUF DVD
DEMO

Kampfader

Wären alle Soldaten wie der Hauptdarsteller aus KILL.SWITCH, könnte Verteidigungsminister Struck die Größe der Bundeswehr auf einen Mann reduzieren.

Eine laszive Frauenstimme haucht: „Sag meinen Namen!" Was für einen Namen meint die Tante? Bevor Sie verstehen, was passiert, stecken Sie schon mittendrin in einem tödlichen Auftrag. Sie wissen weder, wer Sie sind, noch warum genau Sie Unmengen von Söldnern umnieten müssen. Nur eines wissen Sie: Mit Ihnen stimmt etwas nicht. Für Leser der PC ACTION keine neue Erkenntnis. Aber woher rühren diese ständigen Kopfschmerzen? Die Story ist wie ein moderner Film: kurz, knackig und irgendwie unverständlich. Zumindest laufen am Schluss alle Fäden zusammen. So viel sei Ihnen verraten: Hinter der Sache steckt eine bestimmte Person, mit der Sie sich am Ende ein heißes Gefecht liefern.

AB DURCH DIE MITTE

Überhaupt schlittern Sie das ganze Spiel über von einem Kampf in den nächsten. Als Einmann-Armee bereisen Sie die halbe Welt vom Mittleren Osten bis Nordkorea. Grob können Sie sich einen Einsatz in etwa folgendermaßen vorstellen: Vor Ihnen ist ein Raum, in dem es vor Gegnern wimmelt. Sie pressen sich mit einem Klick auf die rechte Maustaste an eine Wand. Nun visieren Sie mit dem Fadenkreuz einen der Gesellen an, bis es sich rot färbt. Sie lugen um die Ecke, jagen dem Burschen Blei zwischen die Rippen. Die übrigen Typen im Raum bemerken Sie spätestens jetzt, gehen in Deckung und versuchen Sie auszuschalten. Passen Sie auf, woher die nächsten Schüsse kommen, und Sie kennen die Position Ihrer Widersacher. Es liegt an Ihnen, in den Raum hineinzuhechten, eine Handgranate zu werfen oder Feinde aus sicherer Entfernung zu erledigen. Je nach Waffe dürfen Sie auch in die Scharfschützenansicht wechseln, um zum Beispiel aus der Distanz Raketenwerfer-Gegner wegzuputzen. Die 18 Levels sind gespickt mit spannenden Situationen. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat. Profis sehen trotz fehlender Schnellspeicher-Funktion nach einem langen Nachmittag den Abspann. JOACHIM HESSE

FAZIT



JOACHIM HESSE

Ich bin verliebt. In *Kill.Switch*. Das Spiel bringt meine Spielautomaten-Träume *Cabal* und *Nam 1975* in die dritte Dimension. Dabei ist es an sich nichts Besonderes und ich kann auch verstehen, wenn es manchen Spielern zu simpel erscheint. Doch falls Sie unkomplizierte Actionspiele mögen, greifen Sie zu! Unbedingt!

KILL.SWITCH

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 2 GHz, 256 MByte RAM, 1,53 GByte HD

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 40-
ENTWICKLER:	Namco/Bitmap Brothers
VERTRIEB:	Hip Games/L.S.P.
INTERNET:	www.killswitch.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	5. April 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eine Einmann-Armee zeichnet sich dadurch aus, dass sie aus einem Mann besteht.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	78%
GRAFIK	60%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER


77 %

GUT– Moorhuhn für Actionspieler. Knackiger Ballerspaß ohne Ballast.



Nachnahme nur **9,90 €**
Vorkasse ist Portofrei!

L@hoo.de

Für die treuen Leser der „PC-Action" gibt es von uns einen

5,- € GUTSCHEIN!*

*gilt nur bei einer Onlinebestellung und einem Bestellwert ab 250,- €
Sie brauchen nur am Ende des Bestellvorganges im Feld „Rabatt Gutschein" den Gutschein Code: **PCACTION** einzugeben und schon wird der Betrag von 5,- € von Ihrer Bestellung abgerechnet!

Alle **PC-Systeme** sind in unserem **ONLINE-SHOP** **komplett aufrüstbar!**

AD & Shop by Dynamic Pixels · www.dpxs.de

Laptop Celeron 2400



- **Display:** 14,1" TFT
- **Auflösung:** 1024x768 Pixel, XGA
- **Festplatte:** 20GB Festplatte
- **Prozessor:** Intel Celeron 2400
- **Arbeitsspeicher:** 256 MB
- **Grafikkarte:** 64MB Onboard Shared Memory
- **Laufwerke:** DVD/CD-Kombo 24x24x8
- Llion Akku, 1x IEEE 1395, 2x USB 2.0, IrDA, SPDIF, PCMCIA, 56k-Modem, 10/100 Mbit LAN...
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

759,- €

„mehr als 20.000 zufriedene Kunden in den letzten 10 Monaten sprechen für sich!"

Originalverpackt und 24 Monate Gewährleistung!

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!

Windows XP Home	zzgl. 95,- €	inkl. Installation
Windows XP Pro	zzgl. 149,- €	inkl. Installation

AMD Duron 1800



- **Prozessor:** AMD Duron 1800 (1,8 GhZ)
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 128MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** QDI KD7G-6AL
- **Festplatte:** 40GB, 7200 u/min.
- **Grafikkarte:** OnBoard Shared Memory 32MB
- **Laufwerke:** 52x CD-ROM
- **Gehäuse:** 300 Watt Midi Tower mit Front USB
- **Software:** Anti-Virensoftware, Treiber-CD & Heft zum Mainboard
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

199,- €

AMD Athlon XP 2600+



- **Prozessor:** AMD AthlonXP 2600+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** DFI KM400MLV
- **Festplatte:** 80GB Excelstore ATA100, 7200 u/min.
- **Grafikkarte:** 32MB Shared Memory OnBoard
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x MSI, 3,5" Mitsumi
- **Gehäuse:** 300 Watt Midi Tower mit Front USB
- **Software:** Anti-Virensoftware, DVD-Software, Treiber-CD & Heft zum Mainboard
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

mit Serial ATA und RAID-Kontroller!

299,- €

AMD Athlon XP 2800+



- **Prozessor:** AMD AthlonXP 2800+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 80GB Excelstore ATA100, 7200 u/min.
- **Grafikkarte:** VGA Radeon 9200SE 128MB
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x MSI, 3,5" Mitsumi CD-Brenner 52x Samsung + Brennsoftware
- **Gehäuse:** 300 Watt Midi Tower mit Front USB
- **Software:** Anti-Virensoftware, DVD-Software, Treiber-CD & Heft zum Mainboard
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

399,- €

AMD Athlon XP 3000+



- **Prozessor:** AMD AthlonXP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 80GB Excelstore ATA100, 7200 u/min.
- **Grafikkarte:** VGA Radeon 9200SE 128MB
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x MSI, 3,5" Mitsumi CD-Brenner 52x Samsung + Brennsoftware
- **Gehäuse:** 300 Watt Midi Tower mit Front USB
- **Software:** Anti-Virensoftware, DVD-Software, Treiber-CD & Heft zum Mainboard
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

499,- €

AMD Athlon XP 2800+



- **Prozessor:** AMD AthlonXP 2800+ Prozessor
- **Prozessorkühler:** MSI
- **Arbeitsspeicher:** 256MB RAM MDT PC333
- **Mainboard:** MSI Mainboard mit 5.1 Sound, VGA-Grafik, LAN-Kontroller, IEEE1394, USB-Ports: 4
- **Festplatte:** 120GB Samsung ATA100, 7200u/min.
- **Grafikkarte:** nVidia nforce2
- **Laufwerke:** 16x/48x MSI DVD-ROM
- **Besonderheiten:** Mic-in/Head-Phone, 2x USB, Optical SPDIF-in,6 in 1 Card Reader,W-LAN802.11b (10Mbit/s), Modem, S-VHS OUT, AC'97, 5.1ch
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

599,- €

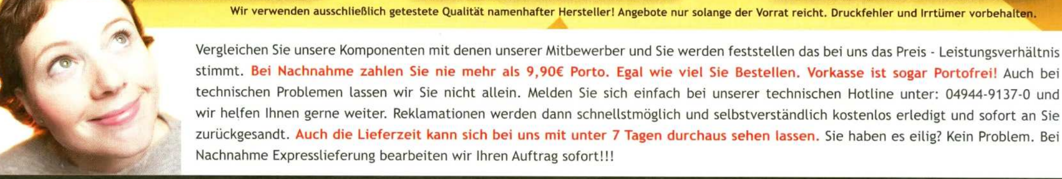
AMD Athlon 64 3200+



- **Prozessor:** AMD Athlon64 3200+ 1MB Cache
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M6
- **Arbeitsspeicher:** 512MB RAM MDT PC400
- **Mainboard:** MSI K8TM-ILS
- **Festplatte:** 160GB Samsung ATA100, 7200u/min.
- **Grafikkarte:** VGA Radeon 9600SE 128MB
- **Laufwerke:** 8x DVD+/-R/RW NEC 2500, 3,5"
- **Gehäuse:** 550 Watt Supersilent Midi Tower mit Front USB
- **Software:** Anti-Virensoftware, Treiber-CD & Heft zum Mainboard
- **Gewährleistung:** 2 Jahre Gewährleistung

799,- €

Wir verwenden ausschließlich getestete Qualität namenhafter Hersteller! Angebote nur solange der Vorrat reicht. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.



Vergleichen Sie unsere Komponenten mit denen unserer Mitbewerber und Sie werden feststellen das bei uns das Preis - Leistungsverhältnis stimmt. **Bei Nachnahme zahlen Sie nie mehr als 9,90€ Porto. Egal wie viel Sie Bestellen. Vorkasse ist sogar Portofrei!** Auch bei technischen Problemen lassen wir Sie nicht allein. Melden Sie sich einfach bei unserer technischen Hotline unter: 04944-9137-0 und wir helfen Ihnen gerne weiter. Reklamationen werden dann schnellstmöglich und selbstverständlich kostenlos erledigt und sofort an Sie zurückgesandt. **Auch die Lieferzeit kann sich bei uns mit unter 7 Tagen durchaus sehen lassen.** Sie haben es eilig? Kein Problem. Bei Nachnahme Expresslieferung bearbeiten wir Ihren Auftrag sofort!!!

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.lahoo.de

Lahoo Computer · Am Dobben 10 · D - 26639 Wiesmoor **Tel. (0 49 44) 91 37-0**

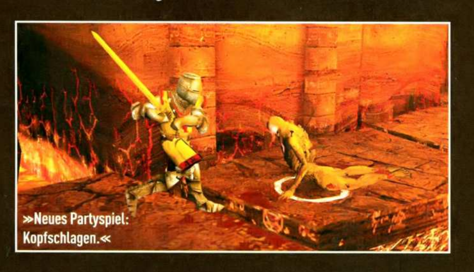
- 3 CDs
- 29 Levels
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 4 Waffengattungen
- 6 Kombinationsattacken
- 4 Spezialangriffe
- 4 göttliche Kräfte
- Über 40 Gegnertypen

AUF DVD
VIDEO

»C3POs Freundin: Röcke stehen ihr überhaupt nicht.«

Hack auf anderen rum!

Nächstenliebe spielt in KNIGHTS OF THE TEMPLE kaum eine Rolle. Bei diesem blutigen Metzel-Kreuzzug mimt sogar ein Bischof den Oberbösewicht.


»Neues Partyspiel: Kopfschlagen.«

Es gab Zeiten, da waren Männer noch Gentlemen. Sie vergaßen beispielsweise nie, den Klodeckel runterzuklappen. Natürlich nur, weil's so was noch nicht gab. Die Rede ist vom Mittelalter, als Typen angeblich nur aus edlen Beweggründen hinter den Weibern her waren. Um sie aus den Klauen des Bösen zu erretten, zum Beispiel. Genau das ist Ihre Aufgabe bei *Knights of the Temple* (*KotT*). Als Kreuzritter Paul müssen Sie das Burgfräulein Adelle befreien. Das Mädel besitzt geheimnisvolle Kräfte und wurde deshalb von einem Schurken entführt. Dieser plant, das Tor zur Hölle aufzustoßen. Okay, das will in Fantasy-Storys jeder dahergelaufene Fiesewicht. Im vorliegenden Fall ist es aber ein Bischof, der mit dem Teufel paktiert. Das geht nun wirklich nicht!

GEH DURCH DIE HÖLLE!

Der Spieler muss den Wahnsinnigen stoppen und Hunderte von Gegnern verkloppen – als Ritter, der so cool ist, dass er herumliegende Heiltränke und Pfeile aufhebt, während Feinde auf ihn eindreschen. Bei seinem Trip durch ein orientalisches Hafenviertel, Jerusalem, eine

SO SPIELT SICH KNIGHTS OF THE TEMPLE

Was bei einem Hack&Slay-Spiel zu tun ist, dürfte klar sein. In *KotT* kommt's aber auf das Wie an. Sie müssen nicht nur kämpfen, sondern auch die vier göttlichen Kräfte Heilung, Schutz-Aura, Schockwellen und Blitzschlag taktisch klug einsetzen.

HACKEN



»1.500-Meter-Lauf der Querschnittsgelähmten: Foto-Finish.«

SCHIESSEN



»Robin Hood konnte auch im Tunesien-Urlaub nicht abschalten.«

HEILEN



»Die Feier zum fünften Advent kam bei allen Satanisten gut an.«

SCHÜTZEN



»Motion-Capturing-Anzüge sahen immer schon albern aus.«

DURCHSCHÜTTELN

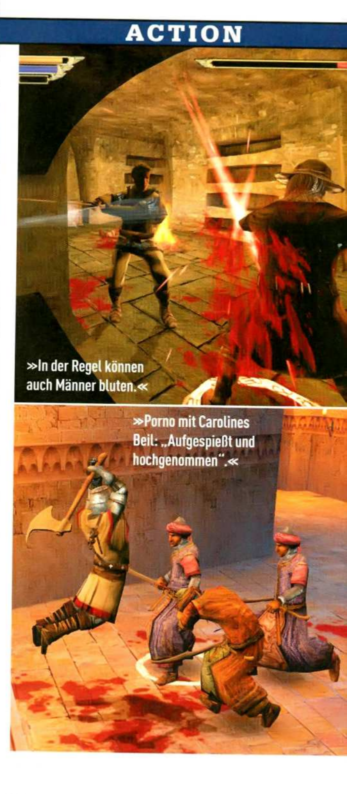


»Hämorrhoiden: Bei solchen Blutungen sollte man dann doch zum Arzt.«

BLITZEN



»Weltmeisterschaft im Kunst-Pinkeln: rechts der klare Sieger.«



»In der Regel können auch Männer bluten.«

»Porno mit Carolines Beil: „Aufgespießt und hochgenommen".«

Felsenstadt und in eine Art Vorbezirk der Hölle kreuzen grimmige Krieger sowie fantasievolle Levelbosse und Monster den Weg des jungen Edelmannes. Zweierlei Zwischensequenzen spinnen die Story weiter. Einerseits Bilder, die an altertümliche Gemälde erinnern, mit hervorragender Sprachausgabe unterlegt sind und prima zum Stil des Spiels passen. Die gerenderten Filmchen dagegen sehen verwaschen aus – genauer gesagt so unscharf wie Helmut Kohl in Strapsen.

GEHÖRBILDUNG

Klirrende Schwerter, berstende Schilde und Kampfschreie sorgen für Atmosphäre. Monster kündigen sich gern mit einem Knurren an, ehe sie zu sehen sind. Die 18 mittelalterlich angehauchten, aber modernen Musikstücke passen perfekt zum Ambiente. Kein Wunder, stand dem Entwicklerteam mit With Temptation doch eine bekannte Band beratend zur Seite. Die Gothic-Combo mit Massen-Appeal ließ zuletzt mit „Running Up That Hill" aufhorchen, einer rockigen Coverversion des Kate-Bush-Klassikers.

GEH MIT GOTT!

Paul findet während des Abenteuers immer bessere Schwerter, Äxte, Streitkolben und Bögen. Aussuchen darf er nicht: Das Programm übernimmt automatisch die wirkungsvollsten Waffen, sodass Sie nie mehr als vier bei sich tragen. Anfangs beherrscht der Recke lediglich zwei Schlagvarianten und kann blocken. Im Laufe der Zeit lernt er Kombinationsattacken, Spezialangriffe und entwickelt göttliche Kräfte (vgl. Kasten „So spielt sich *Knights of the Temple*"). Doch auch in diesem Fall haben Sie anders als etwa bei *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* keine Wahl – alles ist vorbestimmt. Die festgelegte Charakterentwicklung ist ebenso Geschmackssache wie die simplen Rätsel. Mancher liebt es bei Hack&Slay-Spielen ja seicht.



»Abstehende Ohren lassen sich ambulant behandeln.«

Beweg dich!

Optisch am eindrucksvollsten sind in *KotT* die Animationen bei Spezialangriffen. Wir zeigen als Beispiel die Sprungattacke mit der Bezeichnung „Windmühlentod von oben" – und schwören, dass die Idee für die bescheuerte Bezeichnung nicht von uns stammt.



»Selbstverteidigungs-Faltblatt für Rot-Kreuz-Mitarbeiter.«



KNIGHTS OF THE TEMPLE

VERGLEICH

ENCLAVE	KNIGHTS OF THE TEMPLE	HDR: RÜCKKEHR DES KÖNIGS
KAMPFSYSTEM		
68%	85%	89%
Die meiste Zeit gilt: draufhauen. Nur die Boss-Gegner fordern mehr Taktik.	14 Combos und Zauber. Parieren und kluges Agieren sind lebenswichtig.	Über 15 Spezialattacken. Ausweichmanöver und -sprünge. Paraden. Schubser.
STEUERUNG		
88%	77%	70%
Flutscht! Dank der freien Maus-Sicht haben Sie alles im Blick und im Griff.	Feste Kamera: Wegen der wechselnden Perspektiven ecken Sie häufig an.	Ebenfalls Auto-Kamera. Gegnermassen erschweren die Sicht oft erheblich.
ANFÄNGER-FAKTOR		
82%	89%	47%
Kein freies Speichern – dafür sind die Schwierigkeitsgrade gut abgestimmt.	Ebenso kein Quicksave. Aber die leichteste Stufe ist auch wirklich einfach.	Ebenfalls nur Checkpunkte. Aber lange Wege, superschwierige Abschnitte.
STORY		
74%	79%	92%
Zwei verknüpfte Kampagnen (Gut/Böse). Aber wenig Zwischensequenzen.	Nette Ritter-Geschichte, allerdings mit peinlich unscharfen Renderfilmchen.	Ein Spiel mit Szenen aus dem Film, der 4.384 Oscars erhielt. Noch Fragen?
SPIELSPASS		
83%	78%	79%
Unkompliziert, 12 aufpäppelbare Charaktere, viele Gegner-Typen. Top!	Super Kampfsystem. Mehrere kleine Macken statt eines großen Schnitzers.	Abwechslungsreich, 9 Charaktere, Rollenspiel-Elemente; unfaires Design!
90% / 5%	75% / 15% / 10%	65% / 25% / 10%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Strategie; ROT= Rollenspiel; BLAU= Kampftaktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	olivgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	hellgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra | 2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

1.024 MB RAM

1.024 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	olivgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	hellgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün	olivgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	gelb	gelb	gelb	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	orange	orange	orange	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Wie bei den meisten Konsolen-Umsetzungen kommt es in *Knights of the Temple* auf eine schnelle Grafikkarte an. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra reduzieren die Auflösung auf 800x600. Mit einer Radeon 9600 XT können Sie in 1.024x768 bei Maximaldetails spielen. Die CPU-Anforderungen sind gering: Ab 1.600 MHz ist die höchste Detailstufe möglich, bei einem langsameren Prozessor schalten Sie die Schatten ab.

PRO & CONTRA

- \+ Komplexes Kampfsystem
- \+ Spezialfähigkeiten
- \+ Einsteigerfreundlich, aber auch für Profis geeignet
- \+ Hervorragende Animationen
- \+ Filmreife Präsentation
- \+ Atmosphärischer Sound
- \+ Fantasievolle Monster
- \+ Sehr gute Lokalisierung; keine Entschärfung
- \+ Zum Teil interaktive Umgebung
- – Spielzeit: rund 8 Stunden
- – Macken bei Kameraführung und damit auch Steuerung
- – Unscharfe Rendersequenzen
- – Nur Speicherpunkte Prüfstand

GEHIRN AUS!

Die Denksportaufgaben in *KotT* sind mit wenigen Ausnahmen so billig, als hätten die Entwickler sie bei Aldi gekauft. Unfreiwillig komisch wirkt es, wenn Paul ein Seil und eine Winde gefunden hat und kurze Zeit später an eine blinkende Stelle gelangt, wo ihn das Spiel höflichst fragt, ob er denn nun die beiden Utensilien dort zu verwenden wünsche. Darüber hinaus gibt es die üblichen Schalter- und Schiebepuzzles und lustige „Oh, ich habe einen Schlüssel und die Tür zwei Meter weiter ist verschlossen"-Überraschungen. Dezent origineller wird's, wenn Sie mal ein kleines Musikstück nachspielen oder die teilweise interaktive Umgebung nutzen müssen. An einer Stelle öffnen alarmierte Feinde ein verbarrikadiertes Tor, nachdem Paul mit dem Bogen ein Brett in einem Kirchturm zerschossen und damit die Glocke zum Läuten gebracht hat.

GEH ELEGANT!

Während die Qualität der Umgebungsgrafik mit den eher tristen Innenszenarien und dem ungleich schöneren Lava-Höllen-Abschnitt wechselt, bewegen sich die Animationen auf höchstem Niveau. Paul taumelt bei Stößen oder Treffern realitätsnah zurück, säbelschwingende Sarazenen-Krieger schlagen akrobatische Rückwärtssalti. Haben Sie genug von derlei Faxen, unterbrechen Sie diese elegant mit einer Rückhandschwung-Combo oder gar einem 360-Grad-Rundumangriff. Derlei Spezialmanöver lösen Sie aus, indem Sie Tasten in bestimmter Reihenfolge drücken oder kombinieren. Hier spielt *KotT* seine größte Trumpfkarte aus. Das taktische, komplexe Kampfsystem hätte Titeln wie *Gladiator* (PCA-Wertung: 72 %), *Conan* (70 %) oder selbst dem sonst erstklassigen und vom selben Entwickler produzierten *Enclave* (83 %) gut getan. Etwas fummelig zu handhaben ist der Bogen, weil das Spiel nur eine halbherzige Maussteuerung bietet. Sie können zwar zuschlagen, schießen oder blocken, sich aber nicht frei umsehen. Sobald Paul seine Fernwaffe einsetzt, schaltet das Spiel in die Ich-Perspektive und Sie müssen die Waffe per

Vorsicht Blindgänger!



Das Grafikmenü in *Knights of the Temple* kann Verwirrung stiften. Sind die Texturen auf Stufe „0", läuft das Spiel mit hohen Details. Beim Wert „6" dagegen stellt es die niedrigste Auflösung dar. Sollten Sie sich also wundern, dass Sie bereits das erste Symbol-Rätsel nicht lösen können, weil Sie die Zeichen nicht sehen (vgl. Bilder), liegt es wahrscheinlich nicht an Grafikkartentreibern, Hardware-Problemen oder daran, dass Sie blind sind. Keine Panik.

Tastatur ausrichten. Das fühlt sich in der Praxis an, als würden Sie einen Kran steuern – und sieht nebenbei erwähnt auch so steif aus. Duelle sind spätestens zu Ende, wenn der Kreuzritter einen finalen Todesstoß ausführt und beispielsweise die Waffe aus dem Polygongegner zerrt, indem er diesen mit dem Fuß fixiert.

GEHT SPEICHERN?

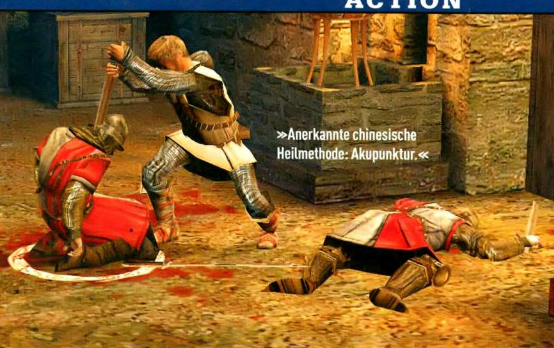
Genreüblich existiert kein freies Speichersystem. *KotT* legt nach jedem Level einen Spielstand an. Zusätzlich gibt es pro Abschnitt einen Speicherpunkt. Frust, weil Sie Etappen öfter spielen müssen, kommt trotzdem selten auf. Das liegt an den gut balancierten vier Schwierigkeitsstufen und daran, dass die Levels sehr klein sind.

GEH DA LANG!

Fechteinlagen setzt die dynamische Kamera mit Zoom-Effekten und wechselnden Perspektiven eindrucksvoll in Szene. Derlei Schwenker haben aber auch Nachteile. Chaos kommt auf, wenn die Kontrahenten in einigen wenigen Fällen plötzlich hinter einer Wand verschwinden. Sobald Sie Paul um Ecken oder auf Treppen steuern, entsteht hin und wieder Orientierungslosigkeit. Wo ist links? Wo ist rechts? An dieser Stelle sind wir wieder beim Thema „Gentlemen" und verkneifen uns einen frauenfeindlichen Spruch. HARALD FRÄNKEL



»Hammerwerfen: Beim dritten Versuch kam es zu einer kleinen Panne.«



»Anerkannte chinesische Heilmethode: Akupunktur.«



»Zum Glück ist dieses Verbrechensopfer im Weißen Ring.«

FAZIT



„A Delle", jammert in Franken ein Auto-Besitzer, wenn er eine Beule entdeckt hat. Ich dagegen darf eine Tussi gleichen bescheuerten Namens retten und finde das wirklich prima. Weil ich dabei geschmeidig wie eine Raubkatze Schwerter und Äxte schwinge, mich dabei niemals verlaufe und kein Rätsel meinen Vorwärtsdrang hemmt. Wer auf perfekt inszenierte Kämpfe abfährt, kommt an *Knights of the Temple* kaum vorbei. Aber Vorsicht: Viel mehr „Fleisch" hat der Titel auch nicht zu bieten.

FAZIT



Menschen kaufen Alexander-Klaws-CDs, Frauen antworten nie mit Ja oder Nein und die CDU ermittelt unbekannte Bundestagspräsidentschafts-Kandidaten offenbar im Losverfahren – das Leben ist für mich Rätsel genug. Deshalb kann ich bei einem Hack&Slay-Titel gut auf eine Hirnfolter verzichten. Mir hat *Knights of the Temple* gerade deshalb so viel Spaß gemacht, weil ich einen Metzgergesellen durch ein schnörkelloses Abenteuer begleiten darf. Der Titel schmeckt sowohl Einsteigern als auch Könnern. 50 Euro für einen Acht-Stunden-Snack sind allerdings gesalzen.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

MINDESTENS: 600 MHz, 192 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Starbreeze Studios
VERTRIEB:	TDK Marketing GmbH
INTERNET:	www.knightsofthetemple.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Haben nur die PS2- und Xbox-Version. Verdammt!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	52%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	80%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER

78%

GUT – Hack-&-Slay-Fans schlagen zu (im Laden) – trotz einiger Mängel.

- Nachfolger von *Divine Divinity*
- Über 300 Aufgaben und Fertigkeiten
- 140 Monster
- 4 Akte
- Beschwörungspuppen
- Schlachtfeld-Modus

Falls Sie diesen Arsch geil finden, sind Sie schwul oder eine Frau.

»Angriff der Killer-Hämorrhoiden.«

Vorsicht Graustelle!

Die Steuerung ist nicht perfekt, die Grafik nicht gerade rosig. Aber wenn Sie auf vier Akte, Beschwörungspuppen und anderen Schweinkram stehen, sollten Sie BEYOND DIVINITY trotzdem nicht von der Bettkante schubsen.

Die Ehe soll eine harmonische Verbindung sein, bestehend aus Geben und Nehmen, in der beide Partner glücklich sind – zumindest war das so geplant. Die Verbindung, die Sie allerdings im neuen Rollenspiel *Beyond Divinity* eingehen, hat damit so wenig zu tun wie Tofu-Klopse mit Burger King. Sie sind nämlich an einen niederträchtigen Todesritter gefesselt! Böse Zungen mögen jetzt ruhig behaupten, dass sich das in keinster Weise von einer Ehe unterscheidet.

GÖTTLICHE GESCHICHTE

Die Geschichte von *Beyond Divinity* spielt nach dem Ende von *Divine Divinity*. Im Vorgänger stiegen Sie in den Status des „Göttlichen" auf und lösten den Kult um den „Dunklen" auf, um die Bevölkerung Rivellons zu retten. Nun sind einige Jahre ins Land gezogen und der blöde Kult existiert noch immer im Verborgenen. Deshalb mimen Sie jetzt eine Kämpfernatur des „göttlichen" Ordens, um den Fieslingen endgültig den Garaus zu machen. Doch wie das Leben so spielt, läuft nicht immer alles nach Plan. Sie treffen unverhofft auf den Dämon Samuel, der Ihre Seele kurzerhand mit der eines Todesritters verschmilzt. Das ärgert Sie. So wie Alice Cooper sich ärgern würde, wenn er mit Dieter Bohlen verschmelzen müsste. Und als ob das nicht übel genug wäre, verbannt Sie Samuel auch noch in eine fremde Dimension, treffenderweise Nemesis genannt. Genau hier beginnt das Spiel.

KLASSENWAHL

Am Anfang wählen Sie nicht nur Geschlecht und Aussehen Ihres Helden, sondern auch aus drei vorgegebenen Klassen: Krieger, Überlebenskünstler oder Magier. Keinen Bock auf einen davon? Dann erschaffen Sie sich doch einen individuellen Streiter, indem


»Beim Chinesen gab es Huhnd.«


»Ein Pilz geht immer!«

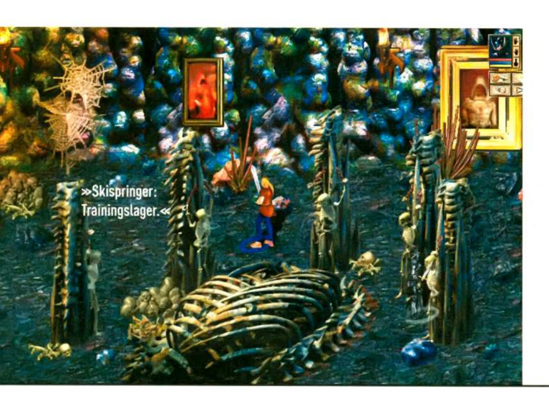


»Wechseljahre-Selbsthilfegruppe: Hitzewellen nicht im Griff.«

Sie Punkte auf Attribute verteilen. Schon geht's ab in den Kerker. In diesem begrüßt Sie sogleich Ihr Leidensgenosse, der nette Herr Todesritter. Verflucht, wie können Sie bloß aus dieser Hölle entkommen? Das stellt sich als nicht gerade einfach heraus, vereiteln doch tatsächlich immer wieder Finsterlinge Ihre Flucht. Zu allem Überfluss befinden Sie sich auch noch in einem vollkommen fremden Land. Da kennt sich doch keine Sau aus! Wer ist hier wohl bereit, Ihnen zu helfen? Können Sie Bösewicht Samuel überhaupt besiegen und wie werden Sie den lästigen Begleiter los? Locker bleiben, wir helfen Ihnen ja.

HOCHGEZOOMT

Gespielt wird aus einer Ansicht von schräg oben. Ähnlich wie beim Genre-Kollegen *Sacred* bewegen Sie sich über 2D-Renderhintergründe, während alle Modelle aus 3D-Polygonen bestehen. Eine



»Skispringer: Trainingslager.«

So spielt sich BEYOND DIVINITY

HERUMSCHNÜFFELN

Auf Ihren langen Wanderungen durch das düstere Reich Nemesis bekommen Sie Blasen an den Füßen, finden aber auch interessante Gegenstände und treffen auf fiese Feinde.



QUATSCHEN

Zahlreiche Nichtspielercharaktere benötigen Ihre Hilfe und stellen Ihnen Aufgaben, die die faulen Säcke alleine nicht auf die Reihe kriegen.



ABZOCKEN

Um an bessere Waffen zu kommen, mit denen Sie den Feinden ordentlich einheizen, blasen Sie Ihre hart verdiente Kohle örtlichen Händlern in den gierigen Rachen.



METZELN

Böse Monster bewachen die Geheimnisse in *Beyond Divinity*. Da sie nicht auf friedliche Lösungen stehen, hilft nur, den Gegnern ordentlich eins auf die Nüsse zu geben.



RUMPROTZEN

Wenn Sie genug Monster in die ewigen Jagdgründe geschickt oder Aufträge erledigt haben, steigen Sie eine Stufe auf und verbessern Ihre Attribute und Fertigkeiten.

BEYOND DIVINITY

VERGLEICH

SACRED	BEYOND DIVINITY	DIVINE DIVINITY
ATMOSPHÄRE		
80%	80%	75%
Die Dämonenjagd im bunten Fantasyreich erinnert an *Der Herr der Ringe*.	Die düstere Welt und die Geschichte erschaffen eine besondere Atmosphäre.	Standard-Fantasy, grundsolide 08/15-Kost eben. Was aber nicht schlecht ist.
GRAFIK		
86%	73%	63%
Eine gelungene Mischung aus 2D und 3D mit fantastischen Effekten	Die 3D-Modelle fügen sich nicht harmonisch in die 2D-Hintergründe ein.	Bunt, aber veraltet. Damit lässt sich keiner mehr hinter dem Ofen hervorlocken.
KAMPF-FAKTOR		
90%	75%	80%
Die rasanten Kämpfe sind die Hauptmotivation und werden kaum langweilig.	Die verhunzte Steuerung vermiest die sehr schweren Kämpfe.	Standard-Hack&Slay, das aufgrund der Vielzahl an Gegnern Laune macht
SPIELSPASS		
86%	76%	70%
Riesige Spielwelt und motivierende Kämpfe. Was wollen Sie mehr?	Durch die Steuerung und die veraltete Grafik wurde Potenzial verschenkt.	Für zwischendurch ganz nett, die Langzeitmotivation fehlt.
70% / 20% / 10%	40% / 30% / 30%	55% / 20% / 25%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Kampf; ROT = Geschichte; BLAU = Gespräche

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz 800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.000 MHz 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.500 MHz 800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.500 MHz 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.000 MHz 800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.000 MHz 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.500 MHz 800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.500 MHz 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 3.000 MHz 800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 3.000 MHz 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MB RAM, FX 5700 Ultra | 2.400 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800

1.024 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz 800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.000 MHz 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.500 MHz 800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.500 MHz 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.000 MHz 800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.000 MHz 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.500 MHz 800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.500 MHz 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 3.000 MHz 800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 3.000 MHz 1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■

LEISTUNGSMERKMALE

Beyond Divinity verwendet eine 2D-Landschaft, lediglich die Figuren bestehen aus Polygonen. Die Grafikkarte hat daher kaum Einfluss auf die Spieleleistung – eine Geforce2 reicht völlig aus. Kantenglättung funktionierte bei unserer Testversion noch nicht. Der Prozessor wird stärker ausgelastet: Ab 2.200 MHz läuft *Beyond Divinity* völlig flüssig. Mit 256 MByte Speicher ist das Bild-Scrollen noch recht hakelig.

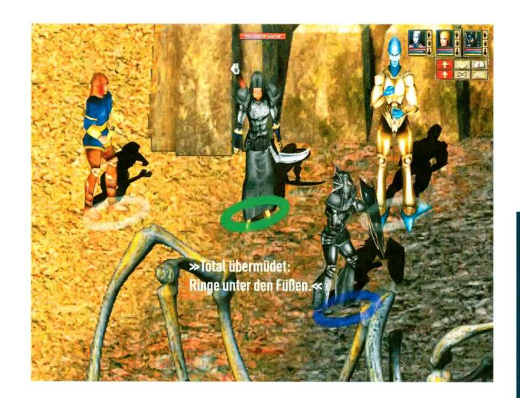
PRO & CONTRA

- + Düstere Atmosphäre
- + Komplexe Charakterentwicklung
- + Große Spielwelt
- + Interessante Geschichte
- + Gute Musik
- + Bewegliche Objekte
- + Heldengruppe
- + Spielzeit
- − Veraltete Grafik
- − Hoher Schwierigkeitsgrad
- − Ungenaue Steuerung
- − Unübersichtliches Leveldesign
- − Unübersichtliches Inventar

Zoomfunktion ermöglicht mehr Über- und Einblick ins Geschehen. Hauptsächlich beanspruchen Sie die Maus bei Ihrer Wanderung durch das fremdartige Land. Per Linksklick latschen Sie zur ausgewählten Stelle oder greifen einen Feind an, den Sie ähnlich wie in *Baldur's Gate* so lange automatisch vermöbeln, bis er das Zeitliche segnet. Sterben Sie oder Kamerad Todesritter, ist das Spiel zu Ende. Das ist ja einfach, denken Sie? Im Prinzip schon, allerdings ist die Steuerung etwas ungenau geraten, was oft zu Frust führt, wenn sich Feinde wieder einmal nicht richtig anklicken lassen. Außerdem verteidigen sich Ihre Recken nicht selbstständig und lassen sich lieber niederknüppeln, bevor sie einen Finger rühren. Truhen, Fässer und Kisten öffnen Sie ebenfalls mit der Maustaste. Diese offenbaren dann ihren teils nützlichen, teils wertlosen Inhalt, den Sie in Ihrem unübersichtlichen Inventar verstauen oder bei Händlern verscherbeln. Ja, *Diablo* grüßt recht freundlich. Eine Besonderheit, die schon der Vorgänger bot, ist auch in *Beyond Divinity* wieder mit dabei: Viele Levelobjekte lassen sich verrücken, was nicht nur nettes Beiwerk, sondern auch sehr nützlich ist, da sich unter Kisten oft versteckte Gegenstände befinden.

WALDPILZE

Nemesis ist in der Tat eine fremdartige Welt. Lauschige Wälder und saftige Wiesen sind eher die Ausnahme. Stattdessen erwartet Sie eine karge Landschaft, gespickt mit gigantischen Pilzen, die wohl das Äquivalent zu den hiesigen Bäumen darstellen und nicht zum Drogenkonsum auffordern sollen. Die Atmosphäre im Spiel kommt entsprechend düster rüber. *Beyond Divinity* entwickelt dadurch einen besonderen Charme und hebt sich auch von anderen Genre-Vertretern ab. Die zuschaltbare, automatische Karte verhindert, dass Sie sich in den wirren und großen Gebieten verlaufen. Unterwegs treffen Sie auf Nichtspielercharaktere, die oft ebenso eigenartig sind wie die Welt, in der sie leben. Gespräche mit den Typen offenbaren Einblicke in die Geschichte des Landes und



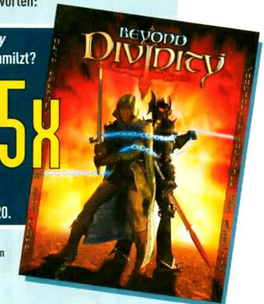
Gottes Gaben!

Sie haben keine Kohle, es dürstet Sie aber nach neuen Abenteuern? Dann haben wir genau das Richtige für Sie. Ubisoft und PC ACTION verlosen fünf Exemplare von *Beyond Divinity*. Um eines davon abzugreifen, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten:

Wie heißt der Dämon, der in *Beyond Divinity* Ihre Seele mit der eines Todesritters verschmilzt?

A) Samuel
B) Harald
C) Andreas
D) Benjamin

5x



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte der Gewinnspielseite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

treiben die spannende Story voran. Da Sie Ihren Todesritter überall mit hinschleppen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich dessen hinterhältige und fiese Kommentare reinzuziehen, die mitunter für Heiterkeit sorgen. So beschimpft Sie dieser oft als Weichei, wenn Sie einem Hilfsbedürftigen unter die Arme greifen und ihm nicht einfach die Rübe abhacken.

AUFSTIEGSCHANCEN

Trivial, aber wichtig: Durch Kämpfe oder erfüllte Aufträge erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Sie in Ihre Attribute und ein komplexes Fertigkeitensystem investieren. Es ist Ihre Entscheidung, ob Sie im Spielverlauf einen Universalcharakter heranzüchten, der von allem ein bisschen kann, oder etwa einen bärenstarken Kämpfer, bei dessen Anblick selbst Conan vor Neid erblassen würde. Wenn Sie dachten, Sie müssten sich nur mit dem Todesritter herumschlagen, müssen wir Sie enttäuschen. In *Beyond Divinity* finden Sie auf Ihrer Reise Beschwörungspuppen, die es ermöglichen, neue Kampfgefährten herbeizurufen. Wenn Sie möchten, verbessern Sie die neuen Gruppenmitglieder sogar dank eigener Erfahrungspunkte. Da Sie die beschworenen Typen selbst steuern können, sind Sie meist mit einer Party unterwegs. Die knackigen, taktischen Kämpfe lassen sich dadurch etwas einfacher bewältigen.

SPIEL GUT

Beyond Divinity überzeugt spielerisch, auch wenn die Grafik nicht mehr ganz zeitgemäß und das Leveldesign arg unübersichtlich sind und Sie ohne die automatische Karte hoffnungslos verloren wären. Die düstere Atmosphäre und das komplexe Charaktersystem reißen's letztlich heraus. Wenn Sie darauf nicht abfahren, ist Vorsicht geboten. Die stimmungsvolle Musik und gelungene Soundeffekte saugen Sie ins Spiel hinein. Einen waschechten Mehrspielermodus gibt es nicht. Als Entschädigung dafür spielen Sie das so genannte „Schlachtfeld" frei. Dort kämpfen Sie sich durch eine große Landschaft und erledigen Miniaufträge.

ANDREAS BERTITS



BEYOND DIVINITY

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 1,7 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Larian Studios
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.riftrunner.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	1. April

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wer will schon mit Besessenen spielen?
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	73%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 76%

GUT – Düsteres, atmosphärisch dichtes Rollenspiel mit einigen Schwachpunkten.

FAZIT – ANDREAS BERTITS

Endlich einmal keine verzauberten Wälder, in denen hochnäsige Elfen oder diebische Hobbits mit haarigen Füßen hausen. *Beyond Divinity* schafft durch seine fremdartige Welt eine faszinierende und sehr düstere Atmosphäre – das gefällt mir. Lobenswert ist auch, dass sich die Entwickler auf das altbewährte Gruppensystem besonnen haben. Ich hatte es langsam satt, immer nur alleine durch Fantasyreiche zu stapfen. Allerdings versauen das wirre Leveldesign und die ungenaue Steuerung einen Großteil des Spielspaßes. Dadurch verschenkt *Beyond Divinity* zu viel Potenzial. Schade!

FAZIT – MARC BREHME

Mein persönliches Highlight von *Beyond Divinity* ist das komplexe Charakterentwicklungssystem, das es erlaubt, auch kämpfende Magier oder schleichende Schlächter zu erschaffen. Leider nützt der beste Charakter nichts, wenn es die miese Steuerung in Glück ausarten lässt, einen Gegner auszuwählen. Mehr als einmal habe ich die ungenaue Abfrage verflucht, während man mich in Stücke hackte und mein Alter Ego sich nicht einmal wehrte. Obwohl das Leveldesign teilweise verwirrt und man ohne Automap echt aufgeschmissen wäre, hat *Beyond Divinity* seinen Reiz – und jetzt auch einen Platz auf meiner Festplatte.

PC ACTION GOLD
PC ACTION PREISTIPP

»Verschollenes Bandmitglied der Huters aufgetaucht.«

Witz kommt raus!

Wer behauptet, die guten alten Adventure-Zeiten seien vorbei, den belehrt Fenimore Fillmore im humorvollen THE WESTERNER eines Besseren.

Die Adventure-Gemeinde ist geschockt: Lucas Arts legt die 3D-Fortsetzung des Kult-Knoblers *Sam & Max* auf Eis. Die Aussichten auf einen kommerziellen Erfolg seien angeblich zu gering. Ist dies ein Grund, wie ein kleines Schulmädchen zu flennen? Wir meinen ganz klar: niemals! Mit *The Westerner* beweisen die spanischen Entwickler Revistronic, dass auch 3D-Point&Click-Adventures aus Europa ordentlich rocken können. Wozu also über den großen Teich schielen?

IM WESTEN WAS NEUES

Revolverheld Fenimore Fillmore ist der Robin Hood des Wilden Westens. Er verdrischt reiche Säcke und hilft armen Farmern. Der wohlhabende Fiesling William Starek hat nämlich die blöde Angewohnheit, friedliche Bauernfamilien zu vertreiben und ihr Grundstück zu verwüsten. Mit Hut, Revolver und seinem treuen Hengst Ray macht sich der Cowboy auf, die Pläne von Starek zu durchkreuzen. Er trifft auf 30 Charaktere, darunter die scharfe Lehrerin Rhiannon, der ständig besoffene Doktor Boone und der korrupte Sheriff Slocum. Bei der Synchronisation waren übrigens die deutschen Sprecher von Bruce Willis und Salma Hayek am Start.

REITE MICH!

Damit Fillmores Reitgelegenheit nicht abnibbelt, braucht der Gaul regelmäßig Karotten. Dafür muss Herrchen Wasser anschaffen und das Beet bewässern – auf Dauer ziemlich stressig. Vorbildlich hingegen ist die Bewegungsfreiheit. Ob Sie zuerst nach einer Zange suchen, um dem Doktor einen Zahn zu ziehen, oder vorher noch beim Sheriff eine Genehmigung beantragen, um eine Brücke sprengen zu dürfen, liegt an Ihnen. Mini-Spiele wie Whiskey-Wetttrinken oder Schießeinlagen lockern das Geschehen zusätzlich auf. Weil die meisten Zocker vom acht Jahre alten Vorgänger *3 Skulls of the Toltecs* wahrscheinlich noch nie was gehört haben, gibt's 20 Stunden 2D-Rätselkost gratis obendrauf. Wenn das mal nix ist! LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

The Westerner bietet alles, was ein gutes Adventure haben muss: eine tadellose Maussteuerung, fehlerfreie Comic-Optik, gelungene Kopfnüsse zum Knacken und eine humorvolle Story mit schrägen Charakteren. Trotz 3D-Grafik spielt sich die Cowboy-Saga nicht anders als ein klassisches Point&Click-Abenteuer. Die Orte strotzen nur so vor Ideen und wirken sehr lebendig. Irgendwann nervt aber der ständige Hunger des Gauls. Auch blöd: Die Kameraführung ist nicht immer ideal. Trotzdem sollte *The Westerner* als Vorbild für kommende 3D-Adventures dienen.


»Gummipuppe geplatzt.«

THE WESTERNER

MINDESTENS: 733 MHz, 128 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 28,-
	ENTWICKLER:	Crimson Cow/Revistronic
	VERTRIEB:	dtp
SINNVOLL: 1,4 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.thewesterner-game.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Um die Wette rätseln, oder was? Natürlich nicht.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	87%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

86%

SEHR GUT – Gelungenes und humorvolles Western-Abenteuer.



»Blind Date im Ganzkörper-Keuschheitsgürtel: „Suche Dietrich."«

FAZIT

MARC BREHME

Im Mix aus Action-Adventure und Rollenspiel können Sie zu Schwert und Bogen greifen. Trotz des interessanten Ansatzes ist *Jeanne d'Arc* weder Fisch noch Fleisch. Die Rollenspiel- und Echtzeitstrategie-Elemente wirken aufgesetzt und sind nicht wirklich nützlich. Wenn Sie aber auf Hack & Slay stehen, haben Sie dennoch Ihren Spaß. Alle anderen greifen lieber zu *Defender of the Crown*: Hier ist die Mischung der Spiel-Elemente wesentlich besser gelungen.

Scharfe Schnitte

Emanzipation gab's schon im Mittelalter. Als JEANNE D'ARC führen Sie Heerscharen von Kerlen in die Schlacht und zeigen den Engländern, wo der Hammer hängt.

Als Frankreich im Hundertjährigen Krieg kurz vor der Übernahme durch englische Invasoren stand, wurde eine junge Frau vom Heiligen Geist geküsst und stellte sich den Feinden entgegen. Fortan stapfte Johanna in Männerkleidung und Rüstung sowie mit weißer Fahne zur moralischen Unterstützung der französischen Truppen gegen die Engländer in die Schlacht. So viel zur Geschichte. Wenn Sie allerdings bei Enlights neuestem Werk derart pazifistisch agieren, beißen Sie schon nach wenigen Minuten ins hübsch animierte Gras. In den acht historischen Kampagnen hacken Sie hier in wüsten Massenkeilereien alles um, was von der britischen Insel kommt. Wegen der seltsamen Kameraführung geht dabei oft die Übersicht verloren, die Kämpfe arten in wildes Mausgeklicke aus. Die anfänglich wenigen Angriffsmöglichkeiten wachsen später auf 20 Schlagkombinationen für den Nahkampf an. Wenn Sie genügend Energie durch besiegte Gegner gesammelt haben, dürfen Sie Spezialattacken einsetzen.

RAMBO IM MITTELALTER

Im Laufe des Spiels bewährt sich die Taktik, in Gegnergruppen hineinzurennen und draufzuhämmern, was das Zeug hält. Wenn die Lebensenergie bröckelt, schieben Sie sich beim kurzen Rückzug ein paar Brote hinter die Kinnlade und greifen erneut an. Sind alle Feinde geplättet, geht's ab zur nächsten Prügelei – bis Jeanne endlich den folgenden Level erreicht. Leider stellt sich schnell Langeweile ein; die Kämpfe laufen meist nach demselben Schema ab. Die Ausrüstung der Spielfigur geschieht über das übersichtliche Charakter-Menü, in dem Sie mehr als 35 Waffen mit Upgrade-Gegenständen kombinieren. Neben der dürftigen KI offenbart *Jeanne d'Arc* weitere Schwächen. Das Herzchen macht Standsprünge, bei denen Carlo Thränhardt vor Neid erblassen würde, ist aber unfähig, über Kisten oder Zäune zu hüpfen. Die als lebensecht angepriesenen Animationen beschränken sich auf den wehenden Zopf der Möchtegern-Lara. Andere Charaktere stapfen eher grob animiert und wenig detailliert über das Schlachtfeld. Die später angebotene Möglichkeit, Truppenteile in einer Draufsicht-Perspektive zu befehligen, ist nur bedingt sinnvoll, denn auch in höheren Levels zieht die Rambo-Tour besser als die Gruppenstrategie. MARC BREHME

JEANNE D'ARC

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Adventure
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Enlight Software Ltd.
	VERTRIEB:	Vidis Electronic
	INTERNET:	www.jeannedarc-game.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix gibt's! Genau wie Rambo ist Jeanne nur solo unterwegs.	**PC:** 1 Spieler	
	NETZWERK: –	
	INTERNET: –	

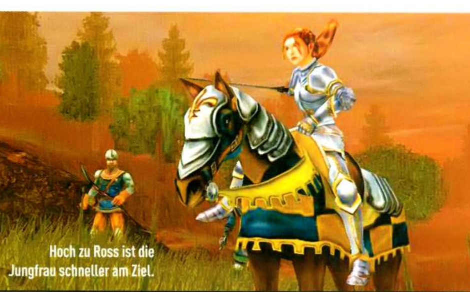
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	73%
SOUND	64%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 69%

BEFRIEDIGEND – Unausgegorener Genre-Mix ohne spielerischen Tiefgang.


»Dose vom Land bei der Erotikmesse sichtlich beeindruckt.«


Hoch zu Ross ist die Jungfrau schneller am Ziel.

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

MAINBOARDS

GIGIBYTE K8VT800

Sockel 754 Mainboard·

- VIA® K8T800, FSB 400
- 3x DDR-RAM
- 2x U-133, 2x S-ATA RAID
- AGP 8x, 5x PCI
- 4x USB2.0
- LAN
- Sound

GIGABYTE

89,-

MSI		Sockel-Chip	RAM	€
KT4AV-L	S, L	A-KT400A	D	56,-
KT6 Delta-FISR	S, GL, F, sA	A-KT600	D	89,-
K7N2 Delta-L	S, L	A-nForce2	D	74,-
PT880 Neo-LSR	S, L, sA	478-PT880	D	69,-
K8T Neo-FSR	S, GL, sA	478-K8T800	D	134,-
661FM-L	µATX, S, V, L	478-661FX	D	64,-
848P Neo-LS	S, L	478-848P	D	74,-
865PE Neo2-PFISR	S, GL, F,sA	478-865PE	D	124,-
875P Neo-FISR	S, GL, F, sA, R	478-875P	D+	159,-

Bei allen Mainboards geben wir die Ausstattungsmerkmale mit folgenden Abkürzungen an: D: Dual / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: S-ATA RAID

ASROCK		Sockel-Chip	RAM	€
K7VM R3.0	µATX, S, V, L	A-KM266	D	39,-
K7S41	µATX, S, V, L	A-741	D	49,-
K7S8XE R3.0	S, L	A-748	D	42,-
K7S8X R3.0	S, L	A-746FX	D	32,-
GE Pro-M2	µATX, S, V, L	478-650GX	D	39,-
GE Pro-HT	µATX, S, V, L	478-651	D	44,-
P4S61	µATX, S, V, L	478-661FX	D	49,-
P4i65GV	µATX, S, V, L	478-865GV	D	57,-

GIGABYTE		Sockel-Chip	RAM	€
7S748L	S, L	A-748	D	54,-
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A-nForce2	D	114,-
K8VT800	S, L, sA	478-K8T800	D	89,-
6VTXE-A	S	FC-Pro133T	S+	69,-
8I848E-L	S, L	478-848P	D	77,-
8IPE1000L	S, L	478-865PE	D	89,-
8KNXP	S, GL, F, sA, R	478-875P	D+	199,-

ASUS		Sockel-Chip	RAM	€
A7V8X-X	S, L	A-KT400	D	59,-
A7V600-X	S, L, sA	A-KT600	D	69,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A-nForce2	D	109,-
K8V SE Deluxe	S, GL, F, sA	478-K8T800	D+	139,-
P4PE-X/TE	S, L	478-845PE	D	69,-
P4P800 Deluxe	S, GL, F, sA, R	478-865PE	D	119,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478-875P	D+	184,-

Diverse		Sockel-Chip	RAM	€
ABIT NF7-S 2.0	S, L, F	A-nForce2	D	94,-
ABIT IV7-MAX3	S, GL, sA	478-875P	D+	189,-
BIOSTAR P4TGV	µATX, S, V, L	478-845GV	D	57,-
BIOSTAR K8VHA Pro	S, GL, F, sA	754-nForce3	D	89,-
ELITEGROUP N2U400-A	S, L	A-nForce2	D	49,-
EPOX EP-8RDA3+	S, L, F, sA	A-nForce2	D	99,-
INTEL D875PBZLK	GL, sA	478-PT875	D+	179,-
SHUTTLE AN35N Ultra	S, L	A-nForce2	D	54,-
SOYO 7VBA 133U	S	FC2-133T	S+	62,-
VIA C3M266-L	µATX, S, V, L	FC2-CLE266	D	64,-
VIA M10000	M-ITX, S, V, L	-CLE266	D	144,-

inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 MHZ CPU

CPU

Tagespreise!

AMD			GHz	tray	PIB
Duron™		App.	1,6	49,-	
Duron™		App.	1,8	54,-	
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	69,-	74,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	74,-	79,-
Athlon™ XP 2500+	333	Bar.	1,83	84,-	89,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	89,-	99,-
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	119,-	134,-
Athlon™ XP 3000+	333	Bar.	2,16	159,-	174,-
Athlon™ XP 3000+	400	Bar.	2,1	169,-	194,- L
Athlon™ XP 3200+	400	Tho.	2,2	209,-	219,-
Athlon™ 64 3000+ So754			2,0	209,-	229,-
Athlon™ 64 3200+ So754			2,0	269,-	289,-
Athlon™ 64 3400+ So754			2,2	429,-	439,-

INTEL			GHz	tray	in-a-box
P4 (So478)	800	512	2,8	179,-	189,-
P4 (So478) Prescott	800	1.024	2,8A	184,-	194,-
P4 (So478)	800	512	3,0	224,-	234,-
P4 (So478)	800	512	3,2	279,-	289,-
P4 (So478)	800	512	3,4	419,-	429,-
Celeron® (So478)	400	128	2,0	69,-	74,-
Celeron® (So478)	400	128	2,4	74,-	79,-

CPU-Kühler	Sockel	€
ARCTIC CopperSilent 2	A	17,-
EKL Blade XP Papst	A	34,-
THERMALTAKE Silent Boost	A	29,-
SHARKOON HPS1 3400+ Heatpipe	A	34,-
ZALMAN CNPS 7000A-CU	A	44,-

RAM

Tagespreise!

DDR-RAM

512 MB	COR*	KIN*	GEI*	BUF*	COR	GEI	SAM	INF	KIN	BUF	MDT	OEM
DDR266-CL2,5					88,-		96,-		84,-	82,-		72,-
DDR266-CL2								94,-	86,-		74,-	
DDR333-CL2,5		94,-		90,-	86,-	88,-	94,-	92,-	84,-	80,-	72,-	70,-
DDR333-233					115,-							
DDR333-222	134,-	116,-			124,-				106,-			
DDR370-222		125,-							115,-			
DDR400-CL3	100,-			94,-	90,-		98,-	96,-		84,-		74,-
DDR400-333	143,-	98,-			133,-				88,-			
DDR400-CL2,5	110,-		106,-	105,-	100,-	95,-			104,-	94,-	76,-	
DDR400-233	152,-		120,-		142,-	110,-						
DDR400-232	179,-	143,-			169,-				133,-			
DDR433-C2,5			134,-			124,-						
DDR433-233		152,-	125,-						142,-			
DDR466-344	161,-	134,-		119,-	151,-				124,-	109,-		
DDR466-CL2,5			149,-			139,-						
DDR500-344	170,-	161,-			160,-				151,-			
DDR500-CL2,5			159,-									
DDR533-CL3				209,-						199,-		
DDR533-344		188,-	199,-						178,-			
DDR550-344			204,-		199,-							

BUF = BUFFALO / COR = CORSAIR XMS oder ValueSelect / INF = INFINEON / KIN = KINGSTON ValueRAM oder HyperX / GEI = GeIL / SAM= SAMSUNG

* = Doppelpack für Dual Channel

GRAFIKKARTEN

ASUS		MB / Chip	€
A9200SE/T	TV-out	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
A9200SE/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9200SE	54,-
A9600SE/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600SE	79,-
A9600XT/TVD	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	189,-
A9800 Pro/TVD	VIVO, DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	339,-
A9800XT/TVD	VIVO, DVI	256-DD / Rad. 9800XT	459,-
V9520/TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	84,-
V9520 Magic/T	TV-out	128-DD / GF FX5200	69,-
V9570/TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	139,-
V9570/TD	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5700	169,-
V9980 Ultra/TVD	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5950U	389,-

CLUB3D		MB / Chip	€
9200SE	TV-out	64-DD / Rad. 9200SE	49,-
9200	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9200	79,-
9200	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9200	79,-
9600 Pro	TV-out	128-DD / Rad. 9600 Pro	139,-
9600XT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX9600XT	159,-
9800SE	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800SE	169,-
9800 Pro	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	239,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
9600 Lite ret.	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600	119,-
9600 retail	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600	124,-
9600XT bulk	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600XT	184,-
9600XT Lite ret.	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	169,-
9800 SE AIW Gold Edition		128-DD / Rad. 9800SE	209,-
9800 Pro bulk	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-

MSI		MB / Chip	€
FX5200-T	TV-out	128-DD / GF FX5200	62,-
FX5700-VTD	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5700	174,-
FX5700U-TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	184,-
FX5900XT-VTD	VIVO,DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,-
FX5950U-VTD	VIVO, TV-out	256-DD / GF FX5900U	469,-

GAINWARD		MB / Chip	€
FX Pro/660 GS	TV-out	128-DD / GF FX5200	64,-
FX Ultr/960 GS	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	209,-
FX Ultr/1200 XP GS	VIVO	128-DD / GF FX5900	319,-
FX Ultr/1600 XP	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5900U	299,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP8831XT-DV	VIVO, DVI	128-DD / GF FX5600XT	89,-
SP8831XT-DV	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5600XT	129,-
SP8834T	TV-out	128-DD / GF FX5200	59,-
SP8836DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	139,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
R96128D	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600	99,-
N57U128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	179,-
N59X128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,-

MATROX		MB / Chip	€
Millenium G450	2x VGA	32-DD / G450	89,-
Millenium G550	DVI	32-DD / G550	99,-
Millenium P650	2x DVI	64-DD / P650	149,-

AOPEN		MB / Chip	€
FX5200-DV	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	67,-
FX5200-DV	TV-out, DVI	256-DD / GF FX5200	94,-
FX5900XT-DV	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	199,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A350 XT T	TV-out	128-DD / GF FX5900XT	169,-
A380 Ultra TDH MV	VIVO	256-DD / GF FX5950U	399,-

Diverse		MB / Chip	€
ABIT FX5200 DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	67,-
PNY FX5600Ultra	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5600U	134,-
PNY FX5700Ultra	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	179,-

Radeon 9800SE AIW

SAPPHIRE Grafikkarte „Gold Edition"

- ATI® Radeon 9800SE
- 128 MB SDRAM-DDR, 2,8 ns
- 378 MHz Chiptakt
- 675 MHz Speichertakt
- VGA & DVI, VIVO
- TV-Tuner
- AGP 8x
- retail

209,-

SAPPHIRE

SOUND

Soundkarten	Typ	€
Soundkarte 1024	PCI	9,-
HERCULES GS Muse 5.1 +Headset	PCI	27,-
CREATIVE SB Live Player 5.1	PCI	24,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	84,-
TERRATEC Aureon 5.1 Fun Games	PCI	47,-

Soundboxen	Typ	€
TEAC PM-60/2	Stereo	8,-
PHILIPS A1.2 FunPower	Stereo	14,-
HERCULES XPS 210 Classic	2.1	27,-
CREATIVE I-Trique L3500	2.1	109,-
LOGITECH X-620	6.1	79,-

KOMMUNIKATION

Modems & Router

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.1	PCI	ISDN	69,-
FRITZ!Card v2.1	USB	ISDN	69,-
FRITZ!Card DSL 2.0	PCI	DSL	79,-
FRITZ!Card ISDN	PCMCIA	ISDN	169,-

D-LINK	Typ	Art	€
DI-604	Router	DSL	34,-
DI-304	Router	DSL	139,-
DI-804HV	Router	DSL	149,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	14,-
ISDN 128 Adapter	PCI	ISDN	27,-
ADSL Router	Router	DSL	39,-
ACER 56 Surf III	PCI	analog	34,-
ACER 128 Surf	PCI	ISDN	39,-
CREATIVE Blaster V.92	USB	analog	36,-
CREATIVE Blaster V.92	PCI	analog	27,-
DEVOLO ML 56K	PCI	analog	27,-
NETGEAR RP614	Router	DSL	44,-
NETGEAR FVS318	Router	DSL	134,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG311	54	PCI	64,-
WG511	54	PCI	64,-
WG511T	108	PCMCIA	75,-
WG602	54	Access Point	104,-
WGR614	54	Router	99,-
WGT624	108	Router	119,-

BUFFALO	Mbit/s	Typ	€
WLI-CBG54A-3	54	PCMCIA	59,-
WLA-PCIG54-3	54	PCI	99,-
WLI-USB54-3	54	USB	99,-
WLA-G54C	54	Access Point	104,-

Diverse	Mbit/s	Typ	€
ASUS WL-138G	54	PCI	44,- L
ASUS WL-100G	54	PCMCIA	49,-
ASUS WL-500G	54	Access Point	104,-
BUFFALO WBR-G54	54	Router	104,-
D-LINK DWL-G520+	54	PCI	69,-
D-LINK DWL-G650+	54	PCMCIA	59,-
D-LINK DWL-2000AP+	54	Access Point	104,-
D-LINK WL DI-624+	54	Router	114,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

FESTPLATTEN



IDE

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
6E030L0	U-133	30,0	10 / 2.048 / 7.200	49,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	56,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	69,-
6Y080P0	U-133	80,0	9 / 8.192 / 7.200	74,-
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	87,-
6Y120P0	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	92,-
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-
6Y200P0	U-133	200,0	9 / 8.192 / 7.200	149,-
7Y250P0	U-133	250,0	9 / 8.192 / 7.200	214,-
5A300J0	U-133	300,0	10 / 2.048 / 5.400	249,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	67,-
WD800JB	U-100	80,0	9 / 8.192 / 7.200	72,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	94,-
WD1600JB	U-100	160,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	149,-
WD2500JB	U-100	250,0	9 / 8.192 / 7.200	209,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP0802N	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	66,-
SV1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SP1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
SP1213N	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	89,-
SV1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 5.400	97,-
SP1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
SP1614N	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-

HITACHI		GB	ms/Cache/UPM	€
HDS722580	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	62,-
IC35L120V2	U-100	120,0	8 / 8.192 / 7.200	92,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST380011A	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	69,-
ST3120026A	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	92,-
ST3160023A	U-100	160,0	8 / 8.192 / 7.200	114,-

S-ATA

WD	GB	ms/Cache/UPM	€
WD360GD	36,7	5 / 8.192 / 10.000	119,-
WD740GD	74,0	5 / 8.192 / 10.000	239,-
WD2000JD	200,0	9 / 8.192 / 7.200	154,-
WD2500JD	250,0	9 / 8.192 / 7.200	224,-

MAXTOR	GB	ms/Cache/UPM	€
6Y080M0	80,0	9 / 8.192 / 7.200	77,-
6Y120M0	120,0	9 / 8.192 / 7.200	99,-
6Y160M0	160,0	9 / 8.192 / 7.200	114,-
7Y250M0	250,0	9 / 8.192 / 7.200	214,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	€
ST380013AS	80,0	9 / 8.192 / 7.200	77,-
ST3120026AS	120,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-
ST3160023AS	160,0	9 / 8.192 / 7.200	129,-

SAMSUNG	GB	ms/Cache/UPM	€
SP1213C	120,0	9 / 8.192 / 7.200	98,-
SP1614C	160,0	9 / 8.192 / 7.200	114,-

USB2.0 & FireWire

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
7000 OT	USB2.0	120,0	9 / 2.048 / 7.000	279,-
7000 OT	FW/USB2.0	300,0	9 / 2.048 / 7.000	319,-

DVD-RECORDER

NEC ND-2500A
4/8/12x DVD±R/±RW
- ATAPI
- silber
- bulk



104,- NEC

DVD±R/±RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 12x	MSI MS-8404A		109,-
4/ 4/ 12x	LITEON LDW-4x1		99,-
4/ 8/ 12x	LG GSA-4081B		124,-
4/ 8/ 12x	LG GSA-4081B	104,-	
4/ 8/ 12x	LITEON LDW-8x1 schwarz	109,-	
4/ 8/ 12x	LITEON LDW-8x1 schwarz		114,-
4/ 8/ 12x	MSI MS-8408A		129,-
4/ 8/ 12x	NEC ND-2500A	104,-	
4/ 8/ 12x	NEC ND-2500A schwarz	104,-	
4/ 8/ 12x	PIONEER DVR-107	149,-	
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A	169,-	
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A schwarz		179,-
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A		179,-
4/ 8/ 12x	TEAC DV-W58GK		129,-

DVD+R/+RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 8/ 16x	PHILIPS DVDRW824	99,-	
4/ 8/ 12x	BENQ DW-800A	99,-	109,-

PC-GEHÄUSE & BAREBONES

PC-Gehäuse

THERMALTAKE	Farbe	Tower	Netzteil	€
XaserIII V1000A *	schwarz	Midi	--	149,-
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	179,-
XaserIII V2000A *	silber	Midi	--	189,-
XaserIII VM1000C	schwarz	Midi	--	99,-
XaserIII VM3000	schwarz	Midi	--	139,-
LANFire Steel *	schwarz	Midi	--	139,-
LANFire Alu *	silber	Midi	--	149,-

* inkl. Window Kit

Diverse	Farbe	Tower	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	44,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	49,-
BLUE-LINE	blau	Midi	--	29,-
BLUE-LINE	blau	Midi	300 W	49,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	49,-
CS-601AE	schwarz	Midi	--	54,-
CS-601AE	silber	Midi	--	59,-
AOPEN H500A	grau	Midi	300 W	69,-
AOPEN H600B	schwarz	Midi	350 W	99,-
CASETEK CS-1018	schwarz	Midi	--	69,-
CHENBRO PC61166	silber	Midi	--	69,-
LIAN LI PC-60	silber	Midi	--	139,-
LIAN LI PC-70	silber	Big	--	219,-
SHARKOON Acryl-Showcase Kit				99,-

AVANCE	Farbe	Tower	Netzteil	€
B031	schwarz	Midi	--	47,-
B031	grau o. schwarz	Midi	300 W	69,-

Barebones

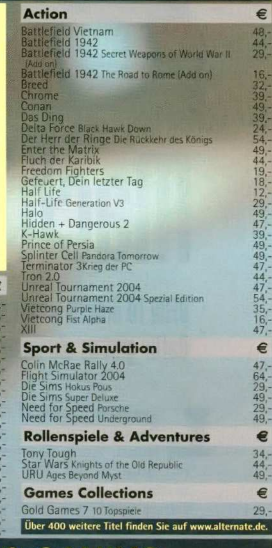
SHUTTLE	Chip	€
SK41G	KM266	169,-
SN41G2	nForce2	234,-
SN45G	nForce2	229,-
SN85G4	nForce3	309,-
SS51GH	651	169,-
SB61G2	865G	239,-
SB75G2	875P	339,-

Diverse	Chip	€
AOPEN XC Cube EZ65	865G	279,-
ASUS Pundit ID2 / ID3	651	139,-
ELITEGROUP EZ-Buddie D1V7-2	KM400	144,-
MSI Hermes 845GV	845GV	154,-
MSI Hermes 651-P	651	164,-
MSI Mega 651	651	239,-

Die Produkte in dieser Anzeige stellen nur eine kleine Auswahl unseres umfassenden Sortiments aus den Bereichen Hardware, Software und Entertainment dar. Weitere Produkte finden Sie unter: www.alternate.de

GAMES

ELECTRONIC ARTS
Battlefield - Vietnam
Action



48,-

Action	€
Battlefield Vietnam	48,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Breed	32,-
Chrome	39,-
Conan	49,-
Das Ding	39,-
Delta Force Black Hawk Down	24,-
Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs	54,-
Enter the Matrix	49,-
Fluch der Karibik	44,-
Freedom Fighters	19,-
Gefeuert, Dein letzter Tag	18,-
Half Life	12,-
Half-Life Generation V3	29,-
Halo	49,-
Hidden + Dangerous 2	47,-
K-Hawk	39,-
Prince of Persia	49,-
Splinter Cell Pandora Tomorrow	49,-
Terminator 3Krieg der PC	47,-
Tron 2.0	44,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Unreal Tournament 2004 Spezial Edition	54,-
Vietcong Purple Haze	35,-
Vietcong Fist Alpha	16,-
XIII	47,-

Strategie	€
Africa Korps	56,-
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
Anno 1503	29,-
C+C Generäle	39,-
C+C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Commandos 3	44,-
Die Siedler IV Community Pack	15,-
Empire Earth Gold	14,-
Empires Die Neuzeit	44,-
Fairstrike	47,-
Korea: Forgotten Conflict	43,-
Lords of Everquest	49,-
Medieval Battle Collection	25,-
Medieval Viking Invasion	23,-
Rainbox Six Ravenshield	29,-
Republic The Revolution	19,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-
Worms 3D	29,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Rally 4.0	47,-
Flight Simulator 2004	64,-
Die Sims Hokus Pous	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Need for Speed Porsche	29,-
Need for Speed Underground	49,-

Rollenspiele & Adventures	€
Tony Tough	34,-
Star Wars Knights of the Old Republic	44,-
URU Ages Beyond Myst	49,-

Games Collections	€
Gold Games 7 10 Topspiele	29,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf www.alternate.de.

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
Standard	PS/2	6,-
CHERRY G83-6105 Business	PS/2 o. USB	19,-
CREATIVE Prodikeys DM	PS/2	79,-
LOGITECH Cordless Desktop MX	PS/2 u. USB	94,-
MS Wireless Opt. Desktop Elite	PS/2 u. USB	79,-
MS WL Opt. Desktop Elite Executive	PS/2 u. USB	94,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	39,-
SINKOM K-easy	PS/2	24,-

Mäuse	Anschluss	€
Standard	PS/2	4,-
CHERRY M-5000	PS/2 u. USB	22,-
CREATIVE Notebook Optical	USB	14,-
GYRATION CL Ultra Mouse	USB	99,-
LOGITECH Wheel Mouse B58 OEM	PS/2 u. USB	14,-
TERRATEC Mystify Razer 2100	USB	59,-
SAITEK Notebook Wireless Opt.	USB	29,-
SHARKOON Luminous Mouse	USB	24,-

Joysticks & Co.	Typ	€
LOGITECH Attack 3	Joystick	21,-
LOGITECH Extreme 3D Pro	Joystick	29,-
LOGITECH WM Force 3D	Joystick	52,-
LOGITECH WM Precision	Gamepad	11,-
LOGITECH MOMO Racing Force	Lenkrad	119,-
LOGITECH Formula GP	Lenkrad	37,-
SAITEK X45 Flight System	Joystick	79,-
SAITEK R440	Lenkrad	74,-

Headsets		€
LOGITECH HS 30 Premium	USB	49,-
PLANTRONICS .Audio 90		34,-
SENNHEISER PC 150		74,-
SHARKOON Gaming GHS1		24,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1		44,-

Zubehör		€
NATPAQ T-PAQ 2.0 LAN BAG	braun	84,-
NATPAQ T-PAQ 2.0 LAN BAG	silber	84,-

SYSTEME

Notebooks	€
ELITEGROUP A535 Athlon XP-M 1400+, 14,1" TFT, 256 MB, 40 GB, CD-RW	699,-
ACER Aspire 1355LCi Athlon XP-M 2600+, 15,0" TFT, 512 MB, 60 GB, Combo, Windows XP Home	1.154,-
SAMSUNG X10 XTC 1400 Pentium-M 1,4 GHz, 14,1" TFT, 512 MB, 40 GB, Combo, XP Home	1.599,-
ASUS M6800N Pentium-M 1,5 GHz, 15,1" TFT, 512 MB, 60 GB, Combo	1.669,-
JVC MP-XP731DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9" TFT, 256 MB, 40 GB, XP Pro	1.929,-

Komplett-PCs	€
PC Duron 1600 Office 1,6 GHz, KM266 Chipsatz, 128 MB DDR-RAM, 40 GB HDD, CD-ROM, Sound, LAN	269,-
PC Celeron 2400+ 2,4 GHz, i845 Chipsatz, 64 MB GF4 MX440-8X, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD, Sound, LAN	379,-
PC Athlon XP 2200+ 2200+, KT333 Chipsatz, 64 MB GF4 MX440SE, 256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, CDRW, DVD, Sound, LAN	429,-
PC Pentium 4 2,6 GHz, 865P Chipsatz, 128 MB GF FX5200, 512 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD, Sound, LAN	649,-

L: Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit nicht sichergestellt werden. a.A.: auf Anfrage

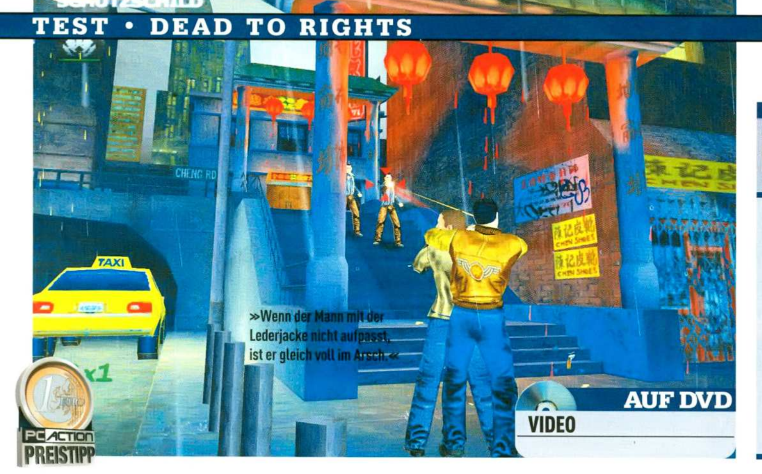
01805 - 905040 *

* € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009



»Wenn der Mann mit der Lederjacke nicht aufpasst, ist er gleich voll im Arsch.«

FAZIT



JOACHIM HESSE

Ich suche immer noch die Tastatur-Hilfe, wo die ganzen Funktionen der Tasten direkt erklärt werden. *Dead to Rights* benutzt – glaube ich – mehr Tasten als seinerzeit der *Combat Flight Simulator*. Wirklich berauschend ist das Spiel zwar zu keinem Zeitpunkt, doch wer gerne rumballert, ohne sich dabei geistig zu verausgaben, ist mit dem Namco-Spiel zufrieden. Vergnügliche Stunden sind in den neun Kapiteln garantiert.

Mach's mit dem Hund!

DEAD TO RIGHTS ist etwa so wie Max Payne 2. Nur schlechter. Um einiges schlechter. Dafür gibt es als Bonus einen Köter. Den dürfen Sie auch benutzen.

Lassie ist ein guter Hund. Boomer ist ein guter Hund. Auch Shadow ist ein guter Hund. Nur etwas brutaler. Auf Knopfdruck stürzt sich der Husky-Mix auf Menschen, beißt sie tot und schleppt deren Waffen zu seinem Herrchen. Das Herrchen sind Sie. Jack Slate. Ein Polizist, wie ihn sich Dirty Harry in seinen feuchten Träumen gewünscht hat. Statt unnützer Worte wechselt Jack mit seinen zahllosen Widersachern lieber Unmengen blauer Bohnen. Und dazu hat er auch allen Grund: Verbrecher haben gerade seinen Vater umgelegt. Finden Sie heraus, wer dahinter steckt, und rächen Sie Ihren alten Herrn!

NICHTS FÜR VAMPIRE

Von der USK bekam das Spiel keine Freigabe. Den Grund können Sie sich denken: Ein Spiel, in dem der Spieler seine Feinde als menschliche Schutzschilde vor sich herschieben und ihnen danach einen Kopfschuss verpassen kann, gehört nicht in Kinderhände. Dabei fließt gar kein Blut: Die Option steht zwar im Menü zur Verfügung, funktioniert aber seltsamerweise nicht. Auch die Grafik ist nicht so realistisch, dass man vor Ehrfurcht im Boden versinken und das Gezeigte mit der Realität verwechseln könnte. Ganz im Gegenteil: Um einen Feind blinken zum Beispiel Pfeile, sobald Sie den Burschen mit der automatischen Zielfunktion erfassen. Leuchten die Pfeile rot, so sind Treffer nahezu garantiert, bei Gelb und Grün unwahrscheinlicher. Wer möchte, darf in die Ego-Perspektive wechseln und per Hand zielen. Das erweist sich aber meist als völlig unpraktisch. Sehr von Vorteil sind hingegen Jacks Zeitlupensprünge – nicht wahr, Max? Dabei bleibt Ihnen genug Zeit, um all Ihre Mitmenschen mit Kugeln zu bedenken. Doch Jack kann noch mehr: Er lehnt sich an Wände, entwaffnet, boxt, tritt und wirft Gegner herum. Manchmal lenken Sie sogar direkt den Hund Shadow. Ein wirklich vielseitiges Spiel. Die deutschen Untertitel helfen über die gröbsten Sprachhürden hinweg. Meistens zumindest. Denn wer beispielsweise „Any id?" (die Frage nach einem Ausweis) mit „Irgendwelche Daten?" übersetzt, gehört eingesperrt. Ach ja: Jack landet im weiteren Spielverlauf übrigens auch im Knast. Wie gesagt: ein vielseitiges Spiel. JOACHIM HESSE

DEAD TO RIGHTS

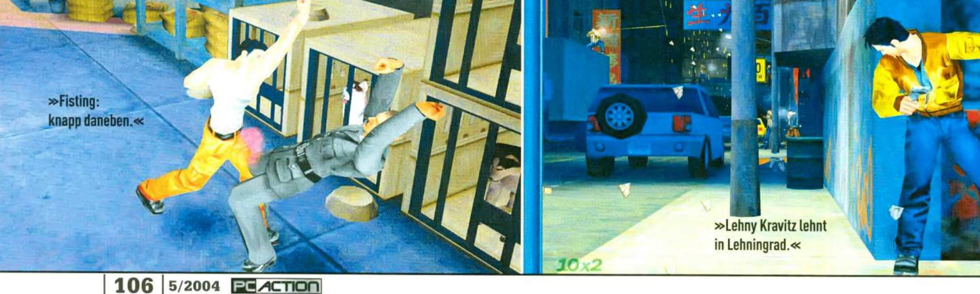
MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action	
SINNVOLL: 2 GHz, 256 MByte RAM, 1,53 GByte HD	**PREIS:**	Ca. € 20,-	
	ENTWICKLER:	Namco/Bitmap Brothers	
	VERTRIEB:	Hip Interactive/L.S.P.	
	INTERNET:	www.deadtorights.com	
	SPRACHE:	Englisch/Deutsch	
	USK-FREIGABE:	Keine Kennzeichnung	
	TERMIN:	Erhältlich	
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wer will, kann mit den drei CDs Frisbee spielen. 1 Sp./CD.	**PC:** 1 Spieler	**NETZWERK:** –	**INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	60%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 70%

BEFRIEDIGEND – Ein netter Pausensnack, bis Max Payne 3 erscheint.



»Fisting: knapp daneben.«

»Lehny Kravitz lehnt in Lehningrad.«



Bis zum Erbrechen

Die Mauer muss weg! Erstmals stapfen die LORDS OF THE REALM in 3D durch die Lande. Ob der dritte Teil ein Rohrkrepierer ist, verraten wir im Test.

Lords of the Realm 3 entführt Sie in die raue Welt des Mittelalters, in der Sie zwischen 850 und 1350 nach Christus versuchen, sich vom Lehnsherren zum König hochzuarbeiten. Alle Mittel sind erlaubt, um Macht, Einfluss und Ländereien zu erweitern. Mit Taktik und Waffengewalt reißen Sie sich in vier Kampagnen, die sich über die Britischen Inseln, Deutschland, Frankreich, die Normandie, die Bretagne, Flandern und Dänemark erstrecken, die Parzellen der Konkurrenz unter den Nagel.

LASS DOCH ARBEITEN!

Bevor Sie für die großen Eroberungen gerüstet sind, müssen Sie wirtschaftliches und politisches Gespür beweisen. *Lords of the Realm 3* ist in Strategie-, Politik- und Kampf-Levels unterteilt. Auf der Karte des Strategie-Levels befehligen Sie Armeen, machen das Land urbar, erwirtschaften Wohlstand und treffen militärische Entscheidungen. Vasallen übernehmen das Mikromanagement der Parzellen, sodass Sie sich nicht mehr selbst um jeden Scheiß zu kümmern brauchen. Ritter, Bürger, Geistliche und Leibeigene sorgen automatisch für Armeen, Gesundheit, Wohlergehen, Nahrung und jede Menge Schotter. Praktisch: Die Typen steigen sogar bis zu vier Levels auf und arbeiten im Spielverlauf immer effektiver. Im Politik-Level überwachen Sie Ihre persönlichen Werte sowie den Zustand Ihres Landes und legen das Verhalten gegenüber anderen Spielern fest. Was zunächst gut klingt, sorgt auf Dauer für Verwirrung. Denn anfangs wissen Sie nicht, ob Sie sich mit einem lieben Nachbarn verbünden oder den Kerl besser platt machen sollten. Grübeln Sie aber nicht zu lange. Denn während Sie im Strategie- oder Politik-Part herumturnen, läuft das Spiel weiter.

SCHICK DIE MASSEN IN DIE SCHLACHT

Wenn Sie mit Ihrer Armee beim Überfall der Nachbarschaft auf feindliche Einheiten treffen, beginnt endlich die Keilerei, was später in waschechte Massenschlachten ausartet. Obwohl dabei oft die Übersicht flöten geht, kommt Metzellust auf. Wenn Sie Ihre Männer nicht selbst führen wollen, hauen Ritter und Soldaten auch eigenständig aufeinander ein, was aber in die Hose gehen kann. Falls die Chancen für eine Armee besonders schlecht stehen, kapitulieren Ihre Memmen, noch ehe die Schlacht begonnen hat. Rücken Sie allerdings mit einer Übermacht an, so ziehen sich Hasenfuß-Gegner gern mal in ihre eigenen vier Wände zurück und verrammeln die Zugbrücke – so wie Sie Ihre Haustür, wenn sich die Schwiegermutter angekündigt hat. Dann bleibt nur noch eine Lösung: Belagern Sie das feige Schwein und zerdeppern Sie mit Belagerungsgeräten sein Penthouse! Ob Sie besser selbst kämpfen oder lieber die KI-Kollegen ranlassen, ist nicht leicht zu entscheiden. Finden mehrere Gemetzel gleichzeitig statt, schwingen Sie nur in einer Schlacht eigenhändig die Keule. Wechsel zwischen mehreren Gefechten sind zwar möglich, in der Zeit haben Sie aber keinen direkten Einfluss auf den Ausgang des ursprünglichen Kampfes. Das schränkt die Handlungsmöglichkeiten ein, unnötige Hektik kommt ins Spiel, die auf Dauer an den Nerven zerrt. Abgesehen davon macht es mehr Laune, seine Leute selbst in Stellung zu bringen und dem Gegner eigenhändig so richtig einzuheizen, als langweilige Textmeldungen über den Schlachtverlauf zu verfolgen.

TECHNISCHER SPAGAT

Im Gegensatz zu beiden Vorgängern glänzt *Lord of the Realm 3* mit zoom- und drehbarer 3D-Grafik, die das Spiel auf einen neuen Level hebt. Den Einheiten und Gebäuden hätten mehr Details gut zu Gesicht gestanden und die Boden-Texturen wirken matschig. Da reißen auch qualmende Schornsteine und die Schatten vorbeiziehen-



» Im Mittelalter war Zoophilie noch erlaubt.«

»Feldversuch.«

der Wolken nichts mehr raus. Von Grafikprotzern vom Schlage eines *C&C: Generäle* ist der Titel ungefähr so weit entfernt wie Alex Superstar vom Grammy, schafft dafür aber einen guten Kompromiss zwischen Leistung und Hardwareanforderungen. Im Mehrspielermodus über Netzwerk oder Internet werden die Szenarien des Einzelspielermodus übernommen, wobei jeder Spieler die Rolle eines Adelshauses übernimmt. Dort gibt's keine Kampagnen, alle Szenarien stehen sofort zur Verfügung. Während sich bei Eroberungs-Szenarien zwei bis acht Feldherren miteinander anlegen, prügeln sich im Modus „Kampf" nur zwei Heinis um die Königskrone. MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Lords of the Realm 3 **bietet solide Kost für Strategiefans, nicht mehr und nicht weniger. Das einfache Wirtschaftsmanagement lässt Ihnen ausreichend Zeit, um Ländereien zu erobern, die Massenschlachten zaubern Atmosphäre auf den Bildschirm. Dank des mitgelieferten Burgeneditors kann ich endlich meiner verSIMten Freundin Paroli bieten. Da ich leidensfähig und Pfennigfuchser bin, ist dank des günstigen Preises von knapp 30 Euro ab sofort my home auch my castle – und wer da rein will, kriegt heißes Pech auf die Mütze!**

LORDS OF THE REALM 3

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 850 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Impressions Games
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
SINNVOLL: 1,5 GHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.lords3.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	24. März 2004
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eroberung, Kampf; 1 Sp./CD	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 8 Spieler **INTERNET:** 8 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	69%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	67%

EINZELSPIELER

64%

BEFRIEDIGEND – Die Mischung aus Aufbau, Politik und Taktik ist zu nüchtern verpackt.

Bist du rallig?



»Qualitätsarbeit: Die Motorhaube ist Ford.«

Kein Scherz! Sämtliche Logos im Spiel sind auf den Autos spiegelverkehrt aufgedruckt.

Der wahrscheinlich schnellste Burger der Welt, der McRae, ist wieder da. In COLIN MCRAE RALLY 04 verlangt der Drift-König verdammt viel von Ihnen.

AUF DVD
DEMO

FAZIT

RALPH WOLLNER

Na also! Endlich stehen im Meisterschafts-Modus wieder mehr Karren als nur McRaes Franzosen-Schleuder zur Wahl. Und überhaupt kann man sich nicht über mangelnden Spiel-Stoff beschweren. Besonders gelungen finde ich den Gruppe-B-Wettbewerb, bei dem mein nostalgisches Herz einen riesigen Sprung macht. Es bringt mächtig Laune, mit einem Ford Escort oder einer Ente über den finnischen Schnee zu bürsten und mindestens die Hälfte der Zeit damit zu verbringen, wieder auf die Strecke zu finden. Gerade im Mehrspielermodus gerät man in eine Action-Lawine, aus der es so schnell kein Entkommen gibt.

IM VERGLEICH

DTM Race Driver	87%
Colin McRae Rally 04	86%
V-Rally 3 (abgewertet)	63%

Der neue Colin überzeugt durch exzellente Fahrphysik und ein klasse Schadensmodell. In beiden Punkten glänzt kein anderer Titel strahlender. Renn-Realisten kommen voll auf ihre Kosten. Geschichtsfanatikern legen wir *DTM Race Driver* ans Herz. Die Story motiviert ungemein, Actionfans werden hier besser bedient. *V-Rally 3* ist zwar unkompliziert, besitzt dafür aber kaum Spieltiefe.

Bei der Fan-Gemeinde sorgte der dritte Teil der „Matscho-Serie" für gemischte Gefühle. Bemängelt wurden die wenigen Spielmodi sowie die fehlende LAN- und Online-Unterstützung. Codemasters hat sich die Kritik zu Herzen genommen und dem neuen *Colin* genau das spendiert, was dem Vorgänger fehlte.

OH, WIE SCHADEN!

„Vorsicht: über Kuppe. Lange Drei rechts, enger werdend. Haarnadeln in der Kurve", tönt es von rechts. Da hockt Ihr netter Beifahrer, der Ihnen in einer Tour ins Ohr quasselt, was Sie als Nächstes erwartet. Wer dem Kerl keine Aufmerksamkeit widmet, fährt blind und macht sehr schnell Bekanntschaft mit der Botanik. Und das bereitet auch noch Spaß, schließlich serviert Codemasters hier ein herrlich detailliertes Schadensmodell, das sogar Jo Hesses Fresse am Morgen übertrifft. Nahezu jedes Autoteil kann abgerissen, zerkratzt oder verbeult werden. Dummerweise wirken sich die Schäden auf die Steuerung des Boliden aus. Mit einem schwer ramponierten Wagen ist es kaum möglich, der Ideallinie zu folgen und geschmeidige Kurvenakrobatik zum Besten zu geben. Da helfen nur die Mechaniker-Jungs, die alle zwei Etappen zum Zuge kommen. In der Box haben Sie genau eine Stunde Zeit, um Ihr angeschlagenes Gefährt wieder herzurichten. Dabei verbraucht jede Aktion eine vorgegebene Reparaturzeit: Ein Reifenwechsel kostet Sie neun Minuten, während ein neues Getriebe ganze 14 Minuten Bastelarbeit in Anspruch nimmt. Überlegen Sie also genau, was Sie zusammenflicken.

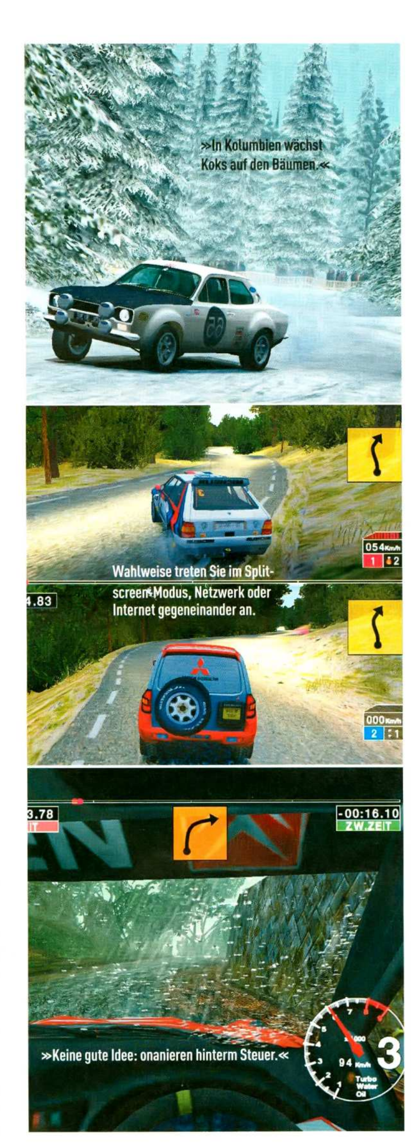
ÜPPIGES TESTMAHL

Auch neu: Vor den Läufen dürfen Sie eine Probefahrt absolvieren. Hier kann die Wageneinstellung nochmals überprüft und verbessert werden. Das Feintuning justieren Sie in einem übersichtlichen Menü, das sogar Auto-Legasthenikern kein Kopfzerbrechen bereiten dürfte. Zwischen den Rennen lockern Sonderwettbewerbe den Rallye-Alltag auf. Wer hier besteht, wird mit nützlichen Extras belohnt, die gleich in die PS-Wummen eingebaut werden können. Um beim neuen *Colin* alles zu entdecken und freizuschalten, benötigen Sie diesmal viel Sitzfleisch. Schließlich bietet allein der Meisterschafts-Modus vier Disziplinen: Zwei- sowie Vierrad-Turniere, den

protzigen Gruppe-B-Wettbewerb mit fetten Rennsemmeln jenseits der 400-PS-Marke und einen Experten-Modus, bei dem Sie ausschließlich aus der Cockpit-Perspektive steuern. Wer will, bastelt sich im Rally-Modus ein eigenes Turnier zusammen oder im tritt im Mehrspielermodus gegen bis zu vier Gegner an.

DRECK AM STECKEN

Die Optik wurde gegenüber dem Vorgänger ordentlich aufgemöbelt, wobei vor allem die herrliche Weitsicht für ein noch realistischeres Fahrgefühl sorgt. Bei den wilden Schlitterpartien wirbelt dank schicker Partikeleffekte Staub herum. Nette Feinheit: Dreck bleibt jetzt am Wagen haften und verwandelt die Schüssel nach und nach in einen Matschkübel. Vor allem in der realistischen Cockpit-Ansicht irritiert das, weil sich der Schmutz feinkörnig auf der Windschutzscheibe ablagert und dort Schlieren hinterlässt. Das Ganze wird vom satt donnernden EAX-4.0-Sound akustisch begleitet. Um diesen voll auszunutzen, benötigt man allerdings eine Surround-Anlage. Nach wie vor unübertroffen ist die exzellente Fahrphysik, bei der jede Bodenwelle und Spurrinne spürbar wird. Wie hier gedriftet und geschleudert wird, ist bis dato unerreicht. Kleines Manko: Die Lenkradsteuerung ist ziemlich schwammig und auch die Force-Feedback-Effekte sind nur mittelmäßig. Das im vierten Teil wiederbelebte Ghost-Car bietet zusätzlichen Anreiz, die eigenen Bestzeiten zu übertreffen. Das „Geisterauto" zeigt als durchsichtiger Bolide die beste Rundenleistung an. So erkennt der Spieler genau, an welchen Stellen kostbare Sekunden gutgemacht werden. RALPH WOLLNER



»In Kolumbien wächst Koks auf den Bäumen.«

Wahlweise treten Sie im Splitscreen-Modus, Netzwerk oder Internet gegeneinander an.

»Keine gute Idee: onanieren hinterm Steuer.«

COLIN MCRAE RALLY 04

MINDESTENS: 750 MHz, 256 MByte RAM, 2,2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Codemasters
	VERTRIEB:	Codemasters
SINNVOLL: 1,4 GHz, 512 MByte RAM, DirectX 9b	**INTERNET:**	www.codemasters.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	2. April 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einzel- oder Etappenrennen mit bis zu vier Spielern, Meisterschaft mit max. 2 Spielern, 4 Sp./CD — **PC:** 4 Spieler, **NETZWERK:** 4 Spieler, **INTERNET:** 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	86%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER **86%**

SEHR GUT – Beim neuen McRae gibt's kaum was zu meckern. Kaufen, driften!

»Dieter Thomas' Heck.«

Sacred (Mehrspieler)



»pc_action: Ist uns doch scheißegal!«

Gemeinsam mit Freunden durch Ancaria stapfen und die Geschichte verfolgen – darauf haben wir uns gefreut. Doch was Ascaron letzten Endes mit dem Mehrspielermodus abliefert, treibt Fans die Tränen in die Augen. Im Internet spielen bis zu vier Freunde die Geschichte von *Sacred* gemeinsam. Wollen Sie einfach nur die Welt von Monstern befreien, können Sie das mit 15 Mitspielern tun. Doch die wenigen Server sind ständig überlastet und so artet es zu einem Geduldsspiel aus, wenigstens einmal einem Spiel beizutreten. *Sacred* lässt Sie nur im offenen Spiel eigene Server erstellen, was Cheatern Tür und Tor öffnet, da nur das geschlossene Spiel die Charaktere auf Ascarons Rechnern speichert. Im lokalen Netzwerk sieht es ähnlich düster aus. Allerdings haben die Entwickler für kooperative Partien den Assault-Modus wirklich gut hinbekommen. Wie bitte? Es gibt überhaupt keinen solchen Modus? Wieso sackt dann nur der Schnellste die ganzen Belohnungen ein? Nur ein Spieler kann eine Aufgabe annehmen und wer nach erfolgreich absolvierter Mission schneller beim Auftraggeber ist, pfeift sich alle Erfahrungspunkte rein – super. Ob Patches hier noch helfen? ANDREAS BERTITS

FAZIT



Hilfe! Was hat sich Ascaron dabei nur gedacht? Der kooperative „Gegeneinander-Modus" und so gut wie unspielbare Online-Partien sind die Nägel im Sarg des Mehrspieler-Modus. Zocken Sie *Diablo 2* im Battle.net oder erfreuen Sie sich am prima Solo-Part.

SACRED (MEHRSPIELER)

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,9 GByte HD, Win98SE	**GENRE:**	Action-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
SINNVOLL: 1,8 MHz, 512 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	Ascaron
	VERTRIEB:	Take 2
	INTERNET:	www.sacred-game.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativer Modus, Player vs. Player (1 Sp./CD)
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

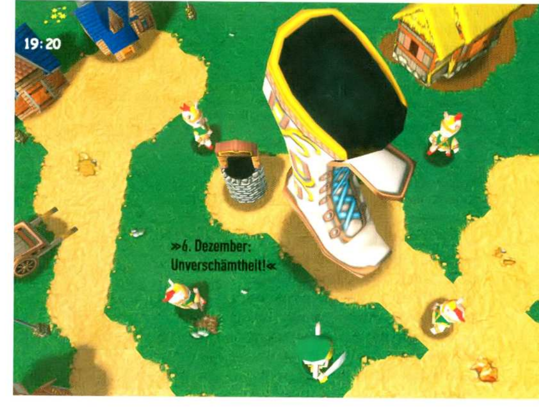
PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	86%
SOUND	81%
EINZELSPIELER	86%

MEHRSPIELER

55%

AUSREICHEND – Fehlerhafter Mehrspielermodus, nur für Nervenstarke und Geduldige.

World Fables



»6. Dezember: Unverschämtheit!«

Sie haben die Nase voll von Fantasy-, futuristischen und historischen Szenarien in Echtzeitstrategie-Spielen? Willkommen im Märchen-Wunderland! In *World Fables* treffen Sie auf Rotkäppchen, das ein Technik-Imperium anführt, und seine Widersacher, die Drei Kleinen Schweinchen, die in einem Müllreich leben. Wie in jedem Echtzeitstrategie-Spiel errichten Sie Gebäude und sammeln Rohstoffe ein. Wenn Sie sich eine Armee aus Säuen, Lebkuchenmännern oder Hühnereiern erstellt haben, warten einigermaßen abwechslungsreiche Missionen. Die Geschichte um die drei Ziegen, die durch ein magisches Buch an grenzenlose Macht gelangen und das Land terrorisieren, ist witzig, was auch auf die Dialoge zutrifft. Spielerisch unterscheidet sich der Titel allerdings keinen Deut von anderen Genre-Vertretern und sticht nur durch das ungewöhnliche Szenario hervor. Für das recht zähe Spielgeschehen sind nicht zuletzt Ihre schneckenlahmen Einheiten verantwortlich. Die zoombare 3D-Grafik überzeugt dank schlichter Effekte und Dauernebel nicht wirklich. Die Musik hingegen passt zum abgedrehten Szenario. Ein Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler sorgt bei Grimm-Freaks wenigstens für etwas Langzeitmotivation. ANDREAS BERTITS

FAZIT



Endlich darf ich Rotkäppchen mal so richtig in den Arsch treten. Das Szenario von *World Fables* ist außergewöhnlich. Hätten die Entwickler doch nur für das eigentliche Spiel auch ein paar solch abgefahrene Ideen gehabt.

WORLD FABLES

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	EST Games
	VERTRIEB:	Comport Interactive
	INTERNET:	www.worldfables.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Märchenkämpfe für bis zu 8 Spieler (Deathmatch); 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

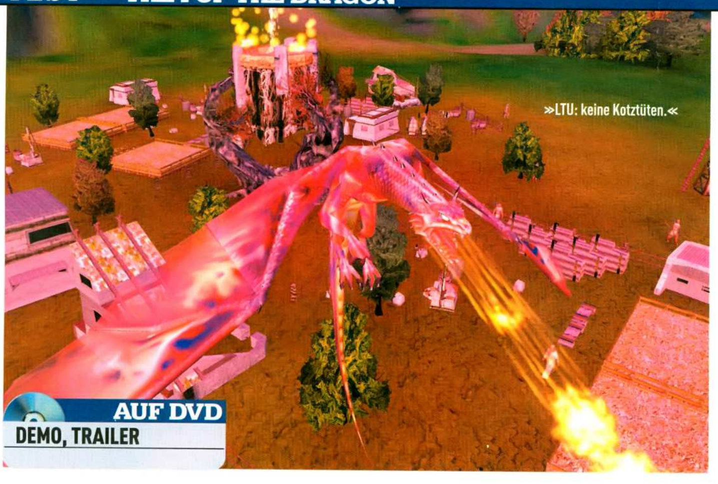
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	66%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	58%
SOUND	64%
MEHRSPIELER	66%

EINZELSPIELER



BEFRIEDIGEND – Standard-Echtzeitstrategie in durchgeknalltem Märchenszenario.



»LTU: keine Kotztüten.«

Nicht jedermanns Drache

Bei THE I OF THE DRAGON schlüpfen Sie in die Haut eines Lindwurms und rösten fiese Monster, um ein Fantasyreich neu aufzubauen.

Wenn Sie das Wort „Rollenspiel" hören, denken Sie mit Sicherheit zuerst, dass Sie wieder einmal einen spitzohrigen Elfen oder einen mürrischen Zwerg verkörpern sollen. Nix da! *The I of the Dragon* ermöglicht Ihnen das, wovon einige Fans schon lange träumen: Sie spielen einen waschechten Drachen! Trotzdem sind Sie natürlich wieder mal der Auserwählte, der ein gebeuteltes Volk retten soll. Dieses wird von ekligen Monstern wie Riesentopfpflanzen und Killermücken malträtiert. Lange standen die guten Drachen der Bevölkerung hilfreich zur Seite, doch als sie auf mysteriöse Weise verschwanden, hinterließen sie nur ein Ei, aus dem Sie selbst schlüpfen. Entscheiden Sie sich für einen von drei angebotenen Schuppenheinis: Anoth mit dem feurigen Atem, den magiebegabten Eisdrachen Barroth oder den Untote beschwörenden Morrogh. Schon geht's los mit der Monsterhatz. Dazu flattern Sie über eine große Karte und grillen Feinde und deren Brutstätten. Dadurch erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Sie in neue Fähigkeiten investieren, etwa zusätzliche Lebenspunkte oder neue Zaubersprüche. Außerdem helfen Sie der Bevölkerung in einer Art Strategie-Part, neue Städte zu gründen, um das Land wiederaufzubauen.

STEUERPROBLEM

Was zuerst auffällt, ist die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung. Eigentlich lenken Sie Ihren Drachen wie in einem zähen Flugsimulator, jedoch führt Sie ein Klick mit der linken Maustaste ebenfalls zum angewählten Ziel. Meistens jedenfalls, denn manchmal hakelt's gewaltig. Die rechte Taste ist zum Feuern da, was ebenfalls nicht einfach ist, da sich Ihr Drache während des Zielens bewegt. Die 3D-Grafik überzeugt nicht, die Landschaftstexturen wirken verwaschen. Das machen jedoch die gelungenen Animationen und Monstermodelle zum Teil wieder wett. Sound und Musik entsprechen dem Genre-Standard, einen Mehrspielermodus suchen Sie vergeblich. Rollenspiel-Freaks finden an *The I of the Dragon* Gefallen, wenn sie sich mit der konfusen Steuerung anfreunden und sich von der ebensolchen Hintergrundgeschichte nicht abschrecken lassen. ANDREAS BERTITS

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Cool, ich wollte schon immer mal einen Drachen steuern, durch die Lüfte schwirren und Monster brutzeln. Grafisch habe ich mir das allerdings spektakulärer vorgestellt, auch wenn die Kreaturen gar nicht so übel aussehen. Außerdem vermiest einem die Steuerung einen Großteil des ohnehin nicht sonderlich abwechslungsreichen Spiels, das sich oft fast so zockt wie eine Action-Flugsim.

THE I OF THE DRAGON

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 1,0 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action-Rollenspiel
SINNVOLL: 1,2 GHz, 256 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Primal Software
	VERTRIEB:	Zuxxez
	INTERNET:	www.i-dragon.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Drachen sind einsame Wesen.	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	61%
GRAFIK	77%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **65%**

BEFRIEDIGEND – Rollenspiel mit ungewöhnlichem Hauptcharakter und Spielprinzip.



»LTU: keine Toiletten.«



»LTU: keine Fallschirme.«

Laser Squad Nemesis



»Neun Live sendet wirklich alles.«

Ausgehungerte Taktiker erhalten dank *Laser Squad Nemesis* neues Futter. Die *X-COM*-Schöpfer melden sich mit diesem Titel zurück und bleiben der Rundenstrategie treu. Im Spiel übernehmen Sie das Kommando über eine von vier Parteien: Marines, Machina, Spawn oder die Grey. In den Einzelspieler-Missionen führen Sie eine der Gruppen in jeweils fünf Missionen in die Schlacht. Im besseren Mehrspielermodus liefern Sie sich heiße Duelle an einem PC oder per E-Mail. Sie senden dabei Ihren Zug an den Gegner, der darauf antwortet. Eine zwar langwierige, aber spannende Sache. Allerdings müssen Sie ab dem dritten Monat für diesen Spielmodus blechen, da die E-Mails über die Server der Entwickler verschickt und auch die Züge und Daten für Turniere dort gespeichert werden. Auf den großen Karten platzieren Sie Ihre Einheiten, die Sie Runde für Runde ziehen. Durch einen Klick auf die rechte Maustaste bestimmen Sie, wohin Ihr ausgewählter Soldat marschiert, während Sie mit der linken Maustaste den Angriffsbefehl geben. Das Spiel präsentiert sich mit einer zwar zoombaren, aber veralteten 2D-Ansicht. *Laser Squad Nemesis* ist ein Happen für zwischendurch, mehr nicht. Weshalb wir die Karte nicht mit der Maus scrollen dürfen, haben wir nicht begriffen. ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS



Die völlig angestaubte Optik schreckt zunächst ab. Der Spaß-Faktor von *Laser Squad Nemesis* entfaltet sich dank der Taktik-Knobeleien erst beim zweiten Hinsehen. Eine durchgehende Geschichte wäre allerdings ein Muss gewesen.

LASER SQUAD NEMESIS

MINDESTENS: 233 MHz, 64 MByte RAM, 40 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 450 MHz, 128 MByte RAM

GENRE:	Rundenstrategie
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	Codo Technologies
VERTRIEB:	THQ
INTERNET:	www.lasersquadnemesis.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	30. April 2004

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Futuristische Taktik-Duelle. (1 Sp./CD)
PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	50%
GRAFIK	36%
SOUND	24%
EINZELSPIELER	31%

MEHRSPIELER 58%

AUSREICHEND – Angestaubter Taktik-Happen mit Fokus auf Mehrspieler-Kämpfe.

Wok-WM



Sie haben Schiss davor, auf Großmutters Chinapfanne Bob-Bahnen runterzurodeln? Verständlich, aber kein Problem. Denn jetzt gibt es das offizielle Spiel zu Stefan Raabs *Wok-WM*. Wahlweise im Einer- oder Vierer-Wok brettern Sie mit 80 Sachen über sechs Pisten. Das Geschwindigkeitsgefühl bleibt allerdings auf der Strecke. Das Physikmodell lässt nicht einmal Dreher zu, geschweige denn einen Unfall. Nach zwei Rennen haben Sie den Dreh raus und brüsten sich wenig später mit dem Titel des virtuellen Wok-Weltmeisters. Toll, was? BB

MINDESTENS: 300 MHz, 64 MByte RAM, 125 MByte HD, Win98
HERSTELLER: bhv Software
GENRE: Sportspiel **PREIS:** ca. € 20-

PREIS/LEISTUNG	30%
STEUERUNG	52%
GRAFIK	32%
SOUND	5%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 24%

Real Germany 2



Auf Sicht fliegen macht im *FS 2004* nur bedingt Spaß. Die Landschaften sind zu detailarm. Damit ist jetzt Schluss. Zumindest über Berlin, Brandenburg und großen Teilen von Sachsen-Anhalt – dem Add-on *Real Germany 2* sei Dank. Anhand von Luftbildern hat Aerosoft realistisch wirkende Bodentexturen erstellt. Allerdings kommen diese erst in ein paar tausend Fuß Höhe gut rüber. Im Tiefflug sieht der Nordosten Deutschlands nach wie vor bescheiden aus. Ebenfalls unter aller Kanone: die Ladezeiten von rund fünf Minuten. BB

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 2,1 GByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	75%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 66%

Eurowings 2004



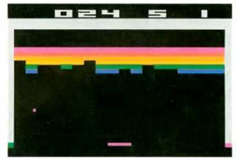
Auch wenn es im Internet tausende Flieger für den *FS 2004* gibt, sollten Sie sich *Eurowings 2004* keinesfalls entgehen lassen. Die vier simulierten Flugzeugtypen (ATR-42, ATR-72, Airbus A319 und BAe 146) schlagen die Gratis-Downloads in jeder Disziplin. Die Cockpits sind hervorragend gestaltet, das Flugverhalten ist – sofern man es als Normalsterblicher beurteilen kann – unglaublich realistisch und die Motorensounds sind echte Brüller. Schade nur, dass der enthaltene Flughafen Nizza noch einige Bugs aufweist. BB

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 400 MByte HD, FS 2004
HERSTELLER: Aerosoft
GENRE: Simulation **PREIS:** ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	82%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	-

EINZELSPIELER 80%

Atari 80 Classic Games



Unter dem Namen *Atari 80 Classic Games in One*! bewirbt sich diesen Monat eine Spielesammlung um den Recycling-Oscar. Die 18 emulierten Automatenhits der Siebziger- und frühen Achtzigerjahre machen zum Teil noch immer Spaß. Nichts gegen eine Partie *Tempest*, *Millipede* oder *Asteroids*, die weiteren 62 Atari-VCS-Spiele verlieren am PC aber ihren Charme. Schade, dass Atari zudem beim Bonusmaterial knausert und alles etwas lieblos zusammengeschustert wirkt. JH

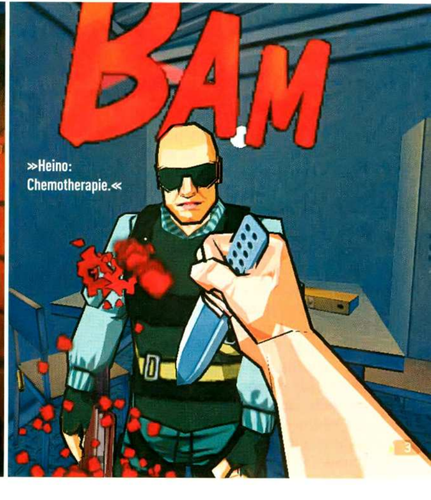
MINDESTENS: 200 MHz, 16 MByte RAM, 1 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Digital Eclipse/Atari
GENRE: Spielesammlung **PREIS:** ca. € 15,-

PREIS/LEISTUNG	35%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	8%
SOUND	7%
MEHRSPIELER	38%

EINZELSPIELER 41%

BUDGET





Bunt fürs Leben

Agent XIII geht es wie Kollege Bezold nach dem ersten Joint: Er leidet in comicartiger Umgebung an schwerer Amnesie.

Im November brachte Ubisoft den ersten Ego-Shooter mit Cel-Shading-Optik auf den Markt. Trotz der comicartigen Grafik hat *XIII* mit Kinderkram rein gar nichts zu tun, sondern entpuppte sich als überaus handfester Ego-Shooter. In 14 Levels ballern Sie jede Menge Bösewichte über den Haufen, legen hier und da einen Schalter um und setzen alles daran, am Leben zu bleiben. Das Besondere an diesem Spiel ist, dass die Comic-Grafik nicht nur cool aussieht, sondern auch spielerisch sinnvoll ist. Durch die eingesetzte Lautmalerei ergeben sich völlig neue taktische Möglichkeiten. Wenn etwa ein Gegner hinter einer Mauer auf und ab spaziert, können Sie das nicht nur hören, sondern auch sehen. Wie in einem Comic-Heft visualisiert die Grafik die Schrittgeräusche durch Textzeilen – ein „Tapp Tapp" erscheint auf dem Bildschirm. Die Größe des Schriftzugs gibt Aufschluss über die Entfernung. Je kleiner der Schriftzug ist, umso weiter ist der feindliche Schrittmacher entfernt. Wenn Sie es jetzt immer noch nicht geschnallt haben, sollten Sie mal im Wörterbuch unter „Onomatopöie" nachschlagen.

LAUTHALS SCHLEICHEN

XIII ist abwechslungsreich. Das trifft auf die Schauplätze ebenso zu wie auf die Aufgaben. Die 34 Spielabschnitte führen durch verschneite Winterlandschaften, Hochsicherheits-Gefängnistrakte, ausgedörrte Canyons, Atom-U-Boote, Militär-Basen und sogar ein waschechtes Kloster. Mal sollen Sie ein Telefon mit einer Wanze bestücken, dann wieder ein U-Boot sprengen oder Gespräche mit dem Richtmikrofon abhören. Obligatorische „Beschütze deinen Kameraden, damit er nicht verreckt"-Missionen sind auch mit an Bord. Rund ein Drittel der Einsätze sind Schleichmissionen, die aber glücklicherweise nicht gleich als gescheitert gelten, sobald Sie entdeckt werden. Erst wenn es dem Feind gelingt, einen der vielen Alarm-Schalter zu betätigen, ist der Ofen aus. Sie können also theoretisch auch in Zehenspitzen-Missionen wie ein Berserker durch die Areale preschen und alles platt machen – solange eben kein Alarm ertönt.

SATTER SOUND

Zu dieser Action gehört natürlich auch ein ordentlicher Soundtrack. In *XIII* ist dieser dynamisch und passt sich der Situation an: je hektischer das Bildschirm-Geschehen, desto aufpeitschender die Musik. Die Soundeffekte hauen mächtig rein, wobei die Entwickler vor allem das Waffenarsenal sehr gut umgesetzt haben. Vom Wurfmesser über die Armbrust bis zum Raketenwerfer klingt alles so, wie es sich gehört. Grafisch hätten es stellenweise aber ein paar Details mehr sein dürfen. Im U-Boot-Level bestehen ganze Schotten – inklusive Schließmechanismus – aus nur einer Textur. Vorteil: Dadurch läuft das Spiel auch auf älteren Systemen hervorragend. Ein echter Wermutstropfen ist das Speichersystem. Das arbeitet mit so genannten Checkpoints. Wenn Sie abnibbeln, startet Ihr Alter Ego bei dem Checkpoint, den Sie zuletzt passiert haben. MARC BREHME

FAZIT



MARC BREHME

Ich finde *XIII* einfach genial. Darauf hat die Welt gewartet! Nicht nur der coole Comic-Look, vor allem die Pop-up-Fenster sind eine sinnvolle Innovation für Ego-Shooter. So spart man sich ewiges Latschen durch den Level. Auch der Mehrspielermodus macht Heidenspaß.

XIII

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 12/2003

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Ubisoft
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	http://xiii.ubisoft.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: DM, Team-DM, Capture the Flag, Geisterjagd, Sabotage, Power Up; 1 Spieler/CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	84%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER 86%

SEHR GUT – Ein Ego-Shooter wie gemalt. Zu dem Preis? Zugreifen!

Deluxe Edition
C&C Generäle



Mit der *Deluxe Edition* von *Command & Conquer Generäle* gibt es jetzt stundenlangen Spielspaß für alle, die ihren Computergegnern und Mitspielern gern so richtig Feuer unter dem Hintern machen wollen. Zum Hauptprogramm gesellt sich das Add-on *Die Stunde Null*, das neben frischen Einheiten und Missionen auch mit einem neuen Spielmodus aufwartet. Zusätzlich zu den bekannten Einheiten des Hauptprogramms hat EA den Kriegsparteien weitere Generalsfähigkeiten spendiert. Ebenfalls neu: Tarnnetze, Gebäudeattrappen, Mikrowellenpanzer und der Helix. Diesen Helikopter rüsten Sie ähnlich wie den Overlord-Panzer mit Gatling-Kanone, Truppenbunker oder Propagandaturm auf und bestücken ihn zusätzlich mit einer Napalm-Bombe. Mit Add-on präsentiert sich das Missionsdesign noch ausgereifter und bietet mehr Platz für die verschiedensten Taktiken. Sie halten flüchtende IBG-Einheiten auf, befreien unter Zeitdruck Dörfer, beschützen Atomkraftwerke und vernichten einen Flugzeugträger. Filmsequenzen erzählen die Story in Form von Nachrichtensendungen. MARC BREHME



»Panne beim Drachensteigen: Schnüre verheddert.«

FAZIT

MARC BREHME

Wer noch kein Hobby-General ist, sollte jetzt zugreifen. Das ohnehin schon sehr gute Hauptprogramm wird durch *Die Stunde Null* noch einen Tick besser. Vor allem der neue Spielmodus „Herausforderung" macht Laune. Übrigens: Dass in der deutschen Version Cyborgs statt Menschen kämpfen und die Schauplätze Fantasienamen tragen, tut dem Spielspaß absolut keinen Abbruch.

C&C GENERÄLE – DELUXE EDITION

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,4 GByte HD	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	EA Games
	VERTRIEB:	Electronic Arts
TEST IN AUSGABE: 11 & 12/2003	**INTERNET:**	www.electronicarts.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deathmatch; 1 Spieler/CD	**PC:** 1 Spieler	
	NETZWERK: 8 Spieler	
	INTERNET: 8 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	90%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	92%

EINZELSPIELER **88%**

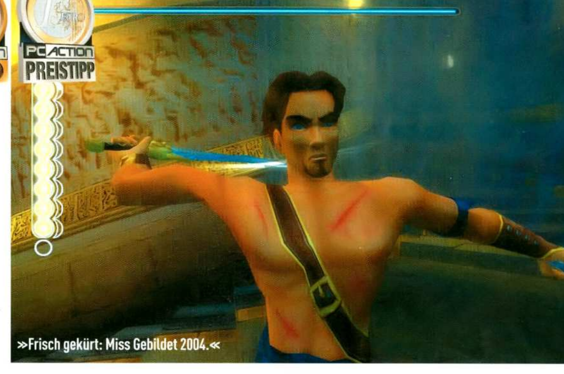
SEHR GUT – Aktuelle Echtzeitstrategie mit geiler Grafik im Doppelpack.

Prince of Persia



Scheint so, als hätte Ubisoft wirklich an der Uhr gedreht. Kaum erschienen, gibt's das Action-Abenteuer schon zum Budget-Preis von 30 Euro. In *Prince of Persia: Sands of Time* spielen Sie einen persischen Prinzen, der im Morgenland dem Dolch der Zeit hinterherjagt. Natürlich geht der erste Einsatz dieses speziellen Obstmessers schief und auf einmal wimmelt es nur so vor Monstern! Unterstützung bekommt Prinz Pluderhose von einer scharfen Tussi, die dem mit Krummsäbel und Dolch kämpfenden Spieler fortan mit Pfeil und Bogen zur Seite steht. Im Gegensatz zu anderen 3D-Abenteuern, wie etwa denen von Lara Croft oder Indiana Jones, kann der Prinz viel mehr als nur rennen, springen, schlagen, schleichen und hangeln. Bei *PoP: The Sands of Time* eröffnen Ihnen die Wände gänzlich neue Wege! Omar kann am Gemäuer hochrennen, sich von ihm abstoßen, von Wand zu Wand springen und dadurch respektable Höhen erreichen. Falls Ihr Held trotzdem mal auf die Fresse fällt, drehen Sie mittels Knopfdruck einfach die Zeit ein paar Sekunden zurück. Vorausgesetzt, der titelgebende „Sand of Time" ist nicht schon aufgebraucht. MARC BREHME

PC ACTION PREISTIPP


»Frisch gekürt: Miss Gebildet 2004.«

FAZIT

MARC BREHME

PoP: The Sands of Time weckt den Perser in mir. Nach einigen Stunden im grafisch anspruchsvollen Reich der Pluderhosen wähnte ich mich so unschlagbar, dass ich beim Glühbirnenwechseln auf die Leiter verzichten und die Wand hinaufwirbeln wollte. Das Ende vom Lied: Ich schreibe diesen Kommentar im Liegen, nachdem ich den nächsten Speicherpunkt nur unter starken Kreuzschmerzen erreicht hatte!

P.O.P.: THE SANDS OF TIME

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,9 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Ubisoft
	VERTRIEB:	Ubisoft
TEST IN AUSGABE: 2/2004	**INTERNET:**	www.prince-of-persia.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix gibt's! Selbst ist der Prinz!	**PC:** 1 Spieler	
	NETZWERK: –	
	INTERNET: –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	88%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **89%**

SEHR GUT – Kohle raus! Hier gibt's ein aktuelles Action-Adventure zum Budget-Preis.

Gothic 2 – Gold Edition



Jowood hat ein Herz für Zocker und bringt rechtzeitig zum Osterfest *Gothic 2* inklusive Add-on *Die Nacht des Raben* im Paket auf den Markt. Das stimmungsvolle Rollenspiel hat auch fast anderthalb Jahre nach seiner Veröffentlichung kaum an Faszination eingebüßt und rangiert noch immer unter den Top 10 der Lesercharts. Dank des Add-ons warten neue knifflige Rätsel, fiese Monster und die Erforschung weiterer Regionen auf Sie. Da die Reise zum bisher unentdeckten Teil der Insel und die dort befindlichen Geheimnisse Hauptbestandteil Ihres Abenteuers sind, verraten wir hier nur so viel: Die riesige Region ist in die drei Landschaftstypen Wüste, Sumpf und Canyon unterteilt. Freuen Sie sich auf zahlreiche Schätze, Rätsel und mehr als zehn bislang unbekannte Monstertypen, unter anderem Sumpfgolems, Blattcrawler und Steinwächter. Die Geschichte fügt sich zwar nahtlos in das Geschehen des Hauptspiels ein, wird aber kein Spaziergang: Ihren im Hauptspiel mühsam hochgepäppelten Protagonisten können Sie nämlich in die Tonne kloppen, denn im Vergleich zu anderen Spielerweiterungen dürfen Sie Ihr Alter Ego nicht ins neue Abenteuer übernehmen, sondern beginnen Ihre gefährliche Reise mit einem ganz frischen Kerlchen. Obwohl die Erweiterung den Spielverlauf ungemein bereichert, erweisen sich der Neueinstieg und die damit verbundenen alten Aufgaben für erfahrene *Gothic 2*-Zocker als recht nervtötend. MARC BREHME

FAZIT



Mit der *Gothic 2 – Gold Edition* ist wochenlanger Spielspaß garantiert. Gut durchdachte Rätsel und spannungsgeladene Kämpfe fesseln den Spieler auch heute noch vor den Monitor. Das Rollenspiel ist spannend bis zum Schluss – jedenfalls, wenn Sie taktisch vorgehen. Gerade beim Spielen der Erweiterung sollte sich Ihr neuer, schwächlicher Jüngling zunächst an den Mini-Gegnern schadlos halten, um nicht gleich kräftig eins auf die Kinnlade zu bekommen.

GOTHIC 2 - GOLD EDITION

MINDESTENS: 700 MHz, 256 MByte RAM, 2,2 GByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 12/2002 & 10/2003

GENRE:	Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 32,-
ENTWICKLER:	Piranha Bytes
VERTRIEB:	Jowood
INTERNET:	http://www.gothic2.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nicht im Angebot. Aber es wird trotzdem nicht langweilig!
PC: 1
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	83%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	–

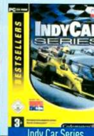
EINZELSPIELER 83%

SEHR GUT – Aufwendiges Rollenspiel mit Langzeitmotivation.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK
















Das Ding · Eurofighter Typhoon · Gothic 2 – Gold Edition · Indy Car Series · L. of K.: Blood Omen 2 · Moon Tycon · Prisoner of War · Shogun Total War · Tiger Woods PGA Tour 2003 · XIII

C & C Generale Deluxe · Die Sims Deluxe · Frontline Attack · IGI 2: Covert Strike · J. B. 007: Nightfire · Medieval Battle Collection · Prince of Persia · R. H.: Defender of the Crown · Tiger Woods PGA Tour 2000 · Warhammer 40k: Firewarrior

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS
C & C Generäle Deluxe Edition	Strategie	EA Games	88%	€ 45,-
Das Ding	Action	AKTronic	81%	€ 10,-
Die Sims Deluxe	Simulation	EA Games	81%	€ 30,-
Eurofighter Typhoon	FlugSim	Koch Media	66%	€ 10,-
Frontline Attack	Strategie	AKTronic	63%	€ 10,-
Gothic 2 – Gold Edition	Action	Codemasters	80%	€ 32,-
IGI 2: Covert Strike	Action	Codemasters	80%	€ 15,-
Indy Car Series	Rennspiel	Codemasters	70%	€ 15,-
J. B. 007: Nightfire	Action	EA Games	83%	€ 15,-
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Action	AKTronic	63%	€ 10,-
Medieval Battle Collection	Strategie	Activision	82%	€ 30,-

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS
Moon Tycoon	WiSim	Green Pepper	53%	€ 7,-
Prince of Persia	Action	Ubisoft	89%	€ 30,-
Prisoner of War	Adventure	Codemasters	72%	€ 15,-
R. H.: Defender of the Crown	Strategie	dtp	70%	€ 20,-
Shogun Total War	Strategie	Green Pepper	77%	€ 7,-
Tiger Woods PGA Tour 2000	Sport	Green Pepper	71%	€ 7,-
Tiger Woods PGA Tour 2003	Sport	EA Sports	83%	€ 15,-
Warhammer 40k: Firewarrior	Action	THQ	61%	€ 20,-
XIII	Action	Ubisoft	86%	€ 30,-
Yager	Action	THQ	86%	€ 20,-
Zanzarah	Action-Adv.	Green Pepper	78%	€ 7,-



HardwareRogge GmbH

Ihr Tuningpartner - Hardware & Computerzubehör

www.Hardware-Rogge.de



Thermaltake HardCano 12

- 4 Lüfter können angeschlossen werden (3-Pin Molex)
- 4 Lüfter können einzeln geregelt werden (ca. 600 U/min)
- 4 Alarmtemperaturen Einstellbar (40, 50, 60 & 70 °C)
- 4 Temperatursensoren
- Temperatur Anzeigebereich 23 °C ~ 89 °C

68.90 €



Levicom Watercube

- Anschluß direkt an Ihr Netzteil
- 2 x 80mm blau beleuchtete Lüfter
- USB, Firewire und Sound in der Front
- Lüftersteuerung für bis zu 4 Lüfter
- blau beleuchtete Temparaturanzeige
- für HDD, CPU und HDD
- für Sockel A bis XP3200+

199.00 €

Power NT 520 Watt Gold - ichbinleise edition

- Gesamtleistung 520 Watt
- Lüfter: 120mm Silent Fan temperaturgeregelt
- Geräuschentwicklung Lüfter: max. 26,3 dB(A)

59.90 €

Nicht nur zu Ostern

Nur das gelbe vom Ei bei HardwareRogge

CS-601AE - schwarz

- stabiles und flexibles Gehäuse
- 4 x 5,25", 2 x 3,5", 4 x 3,5" HDD
- Platz für 7 Steckkarten
- abschließbare Seitentür
- abschließbare Frontklappe
- viele weitere Features

54.90 €

Thermaltake WinGo V7000A

- mit Window-schwarz
- 2-Fach Lüftersteuerung
- 10 Laufwerksschächte
- Quereinbau der internen 3,5" Schächte für optimale Kühlung
- abschließbare Front Tür
- Frontblende mit blauer "Thermaltake" Leuchtschrift
- USB2.0, Audio und FireWire im Gehäusedeckel integriert
- inklusive 5 sehr leisen Lüftern von Thermaltake

129.00 €



Arctic Cooling -CopperSilent 2- Rev.2

- Maße (mit Lüfter)LxBxH: 88x82x70mm
- Lüftertyp: Kugellager
- Fördermenge: 48,8 m³/h
- Drehzahl: 2200 U/min
- Drehzahlüberwachung:über Mainboard
- Geräuschentwicklung: ca. 20 dBA
- Anschluss: 3-Pin Molex
- Gewicht: 395 g
- Betriebsspannung: 12 V

7.99 €



Standfüße beleuchtet - Blau, Rot und Grün

- heben den gemoddeten PC nochmals besonders hervor
- passend u.a. für Chieftec-, Xaser- oder Koolance Tower
- Lieferumfang: 4 Stück in rot, blau oder grün inkl. Anschlusskabel

ab14.90 €



Sharkoon HPS2

- Maße (mit Lüfter): 88 x 82 x 80 mm
- Lüftertyp: Kugellager
- Fördermenge: 55 m³/h
- Drehzahl: 2500 U/min
- Drehzahlüberwachung: Ja, über Mainboard
- Geräuschentwicklung: ca. 22 dBA
- Anschluss: 3-Pin Molex
- Gewicht: 595 g

29.90 €



Vom 3.4.-16.04. grosse Ostereier-Suche auf unserem Shop.
Wer alle Ostereier findet und die Buchstaben darauf zum richtigen Lösungswort kombiniert, kann VERSANDKOSTENFREI bestellen !



HardwareRogge GmbH, Geschäftsführer: Daniel Rogge - Schönhauser Str.28-34 - 13127 Berlin Tel.: 030/48621046 Fax: 030/48621047
Onlineshop: www.hardware-rogge.de eMail: info@hardware-rogge.de Gesprächszeiten:Mo-Fr 10.00-16.30 Uhr. Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten.Alle Preise inkl. 16% MwSt. Sie haben auf alle Produkte 14 Tage Rückgaberecht laut Fernabsatzgesetz.

SEITENSPRUNG

Parade-Beispiel

Vor ein paar Monaten erblickte R-TYPE FINAL in Japan das Licht der Welt. Wir danken Gott, dass es jetzt auch in Deutschland erscheint.



»Rollstühle: immer trendiger.«

PS2 | Sie steuern ein Raumschiff durch den Weltraum, um dem fiesen Bydo-Imperium den Garaus zu machen. *R-Type Final* ist angeblich das letzte Spiel der Serie. Falls Sie sich jetzt fragen „Was für eine Serie?", haben Sie mit diesem Shooter vermutlich keine Freude. Der erste Teil der Reihe stammt bereits aus dem Jahr 1987 und auch *R-Type Final* setzt trotz guter Polygon-Grafik auf alte Werte: 2D-Spielablauf, ein paar Kugeln, dicke Endgegner und ein gutes Gedächtnis. Dieses ist zugleich Ihr bester Schutz, denn oft hilft nur gnadenloses Auswendiglernen der sieben Levels. Außerdem schützt Sie eine kleine Drohne, die Sie an den Hintern oder die Schnauze Ihres Raumers koppeln dürfen. Negativ fallen die teilweise fiesen Rücksetzpunkte und das trotz 60-Hz-Option vorhandene Geruckel an einigen Stellen auf. Da es aber 100 Raumschifftypen und Level-Variationen zu ergattern gibt, motiviert das Spiel länger, als Sie auf den ersten Blick vielleicht vermuten. Für Fans ein Pflichtkauf. JOACHIM HESSE



»Das seltsame Verhalten geschlechtsreifer Großstadtfruchtfliegen zur Paarungszeit.«

»Großaufnahme: Gaumen.«

R-TYPE FINAL

HERSTELLER: Irem/Big Ben
INFO: www.irem.co.jp
WERTUNG: ★★★★☆

Aaaaachtung! Sammeln!

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES erinnert an eine Techno-Fete: Ohne spezielle Kristalle geht gar nichts.



»Mrs. Pac-Man: Dank hohen Pillenkonsums nie schwanger.«

GameCube | In dem Rollenspiel-Mix sorgt die Substanz Miasma bei Kontakt dafür, dass man bald das Zeitliche segnet. Schutz vor dem teuflischen Zeug bieten Kristalle, die jedes Dorf mit einer Aura umgeben. Jedes Jahr müssen die Edelsteine mit spezieller Myrrhe gereinigt werden. Ihre Aufgabe besteht darin, jährlich einige Tropfen des kostbaren Gutes nach Hause zu bringen. Die sammeln Sie in einer riesigen Spielwelt ein. Technisch bewegt sich der Titel auf hohen Niveau. Besonders gelungen: Wird ein Game Boy Advance an den zweiten Controller-Anschluss gehängt, fungiert dieser als Mini-Radar. Gemein: Wer keinen GBA besitzt, kann nicht im Mehrspieler-Modus antreten. RALPH WOLLNER



FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

HERSTELLER: Square Enix/Nintendo
INFO: www.nintendo-europe.com
WERTUNG: ★★★★½

Ganz schön schlagfertig

Bei OUTLAW VOLLEYBALL knüppeln Sie Bälle über und in das Netz. Ein Kommentator liefert fast wie in You don't know Jack die dazu passenden Sprüche.





»Wieder angesagt: Damenbinden.«



»Seltene Krankheit: Ostereier-Hoden.«

Xbox | Beachvolleyball-Spiele haben für Zuschauer einen Vorteil: Sie können die gestählten Körper der Athleten bewundern. Also „klappen Sie die Sonnenstühle auf und entfernen Sie den Postboten von Ihrer Frau" (O-Ton Kommentator), denn *Outlaw Volleyball* zelebriert diese Tradition! Sie dürfen sogar selbst Hand anlegen. Es gilt, in einem Zweierteam den Ball zwischen knackigen Hintern und wackelnden Bikini-Tops auf den Sand der Gegenseite zu befördern. Die 16 Charaktere und elf Plätze müssen Sie zum Großteil zwar erst freispielen, aber das lohnt sich für Ballspiel-Freunde. Mit schönen Special Moves und Xbox-Live-Unterstützung ist *Outlaw Volleyball* deutlich besser als die Konkurrenz. JOACHIM HESSE



Sei ein Dickkopf!

Sie stehen auf eigenartigen Humor und überzogene Gewaltdarstellungen? Dann dürfte PC ACTION oder I-NINJA genau das Richtige für Sie sein.



»Der Beweis: Auch Schlümpfe masturbieren.«



»Die Mutter des Bankräubers starb bei der Geburt.«

PS2 | Minderheiten werden jetzt auch immer mehr in Videospiele integriert. Bei *I-Ninja* schlüpfen Sie in die Haut eines kleinwüchsigen Hydrocephalus' (Wasserkopf), der im Spiel mächtig Druck ablässt. Mit dem quirligen Wicht schlagen Sie sich durch fünf Welten. Dabei gehen Sie mit Ihren Widersachern nicht gerade zimperlich um. Doch die dargestellte Gewalt wird durch die unglaublich niedliche Optik entschärft und wirkt herrlich überzogen. Langeweile kommt bei dem Gehacke nicht auf, schließlich reichen die Ninja-Einsätze von witzigen Jump&Run-Passagen bis hin zur deftigen Keilerei aus der Ego-Perspektive. Die flimmernde Optik ist nicht hübsch, dafür aber stets flüssig. RALPH WOLLNER

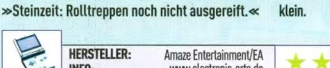


HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



»Steinzeit: Rolltreppen noch nicht ausgereift.«

GBA | *Herr der Ringe* auf dem Game Boy fängt witzigerweise genau an der Stelle an, die Regisseur Peter Jackson aus der Kino-Fassung herausgeschnitten hat: in Sarumans Turm. Das Spiel selbst ist nett, aber kein Vergleich zur PC-Version. Das Gekloppe mit Winzfiguren ist unübersichtlich, das Inventar lächerlich klein. (JO)



FROZEN FRONT



»Opa schwärmt noch heute vom Lagerfeuer.«

Handy | Wer gern im kalten Schnee heiße Sachen macht, sollte sich dieses Java-Spiel besorgen! Runde für Runde ziehen Sie in bester *Battle Isle*-Manier Ihre Einheiten über Hexagon-Felder. Gegen den Computer gibt es acht Missionen, gegen menschliche Rivalen kämpfen Sie bis zum letzten Panzer. Cool! (JO)

WERTUNG:
HERSTELLER: Handy-Games.com GmbH
INFO: www.handy-games.com

ALPINE GAMES



»Sportart ohne Zukunft: Synchron-Weitsprung.«

Lynx | 1991 brachte Atari ein eigenes Handheld auf den Markt. Dafür erschien jetzt doch tatsächlich noch ein neues Spiel. Programmiert von Deutschen. Und Alpine Games ist tatsächlich saugut! Zumindest wenn Sie Spiele wie *Winter* Games mochten. Neun Sportarten von Biathlon bis Skispringen lassen Ihr Lynx glühen. (JO)

WERTUNG:
HERSTELLER: Duranik
INFO: www.duranik.de

METAL SLUG 5



»Der neue Ferrari hat noch ein paar Macken.«

Neo Geo | Die *Metal Slug*-Reihe gehört zu den Aushängeschildern der 2D-Spielkunst. Auch der jüngste Teil knüpft an diese Tradition an. Fünf Levels voller Non-Stop-Ballerei mit Hüpfeinlagen warten auf Sie. Das Spielprinzip mag zwar ausgelutscht sein, für einen vergnüglichen Abend taugt *Metal Slug 5* aber allemal. (JO)

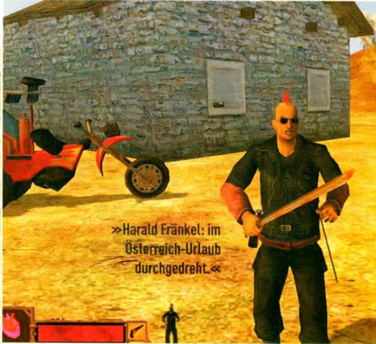
WERTUNG:
HERSTELLER: SNK Playmore
INFO: www.snkneogeousaconsumer.com

SPIELER FORUM



»Eishockeytorwart Olaf Kölzig schießt zurück.«


»Bundeswehr: harter Sparkurs.«


»Harald Fränkel: im Österreich-Urlaub durchgedreht.«

Komm zum Schuss!

Im Endzeit-Mod WASTELAND 2042 fechten Sie mit Hackebeil und Raketenwerfer einen brutalen Bandenkrieg aus.

Battlefield 1942 | Sie stehen auf abgefahrene Endzeitstreifen der Sorte *Mad Max*? Dann ist *Wasteland 2042* genau Ihr Ding! Ein Computerfehler gaukelt den Amis in den Achtzigerjahren einen russischen Raketenangriff vor. Binnen weniger Minuten steigen B-52-Bomber auf und greifen die Russen an. Ein Atomkrieg zwischen den Supermächten entbrennt. Fast die komplette Menschheit fällt der Strahlung zum Opfer. Und die Überlebenden? Die hauen sich munter weiter die Köpfe ein. Denn die Ressourcen gehen langsam, aber sicher zur Neige. Alleine hätten Sie kaum Chancen, etwas Essbares zu ergattern. Also schließen Sie sich im *Battlefield*-Mod *Wasteland 2042* einer Gang an und vertreiben die lästige „Konkurrenz". Mit krassen Fahrzeugen und coolen Waffen kämpfen Sie sich durch die Ruinen. Je nachdem, welcher der fünf Charakterklassen Sie angehören, zählen zu Ihrer Ausrüstung Molotowcocktails, Rohrzangen, Armbrüste mit hochexplosiven Pfeilen, Baseballschläger, Raketenwerfer oder das bewährte Hackebeil vom Metzger um die Ecke. Obwohl sich *Wasteland 2042* noch im frühen Betastadium befindet, hatten wir mit der Full Conversion tierisch Spaß. Es treten kaum Programmfehler auf, die Karten sind durchweg gelungen, die Waffen der Brüller und die Grafik – abgesehen von den hässlichen Cockpits – fantastisch. Das Beste an *Wasteland 2042* ist aber das apokalyptische Zukunftsszenario. Endlich mal was komplett anderes und nicht schon wieder ein Zweiter-Weltkriegs-Mod oder ein müder *Desert Combat*-Abklatsch. Also, worauf warten Sie noch? Füttern Sie Ihr Laufwerk mit unserer Silberscheibe und installieren Sie den Endzeit-Mod. Vielleicht sehen wir uns sogar im Netz. Denn *Wasteland 2042* ist in der Redaktion momentan schwer angesagt. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.wl2042.com

AUF DVD

Mod zu: Battlefield 1942
Autor: Wasteland-2042-Team
Filename: Wasteland2042-beta1.exe
Voraussetzung: Battlefield 1942
Pro + Contra:
+ Abgedrehtes Szenario
+ Coole Waffen

Fazit: „Was für ein Schlachtfest!"



»Bilderbuchstart für Raumsonde Rosette.«

Das ist der Abschuss!

Bei diesen 55 neuen Karten zu COMMAND & CONQUER GENERÄLE gerät jeder Stratege ins Schwärmen.

C&C Generäle | Sie sind auf der Suche nach neuen Karten für *C&C Generäle* und das Add-on *Die Stunde Null*, haben aber keinen Schimmer, welche der zigtausend Karten im Internet was taugt? Kein Problem, auf unserer DVD finden Sie die Crème de la Crème. Aber danken Sie nicht uns, sondern den Jungs von der Webseite www.planet-generals.info. Im Schweiße ihres Angesichts haben die *Generäle*-Experten auch diesen Monat wieder die Spreu vom Weizen getrennt. Herausgekommen ist eine fette Kartensammlung mit 26 *Die Stunde Null*- und 29 *Generäle*-Maps. Wahnsinn, oder? Sämtliche Karten lassen sich übrigens auch gegen den Computer spielen. So können Sie in aller Ruhe üben, bevor Sie im Netz gegen Ihre Freunde antreten.

BENJAMIN BEZOLD

Info: www.planet-generals.info

AUF DVD

Maps zu: C&C Generäle/ Die Stunde Null
Autor: Diverse
Filename: pg-pcaction-mappack-nr.2.rar
Voraussetzung: C&C Generäle
Pro + Contra:
+ 55 Karten
+ Mit KI-Unterstützung
Fazit: „Qualität statt Quantität"

Tolle Kiste!

Über sieben Karten musst du gehen. In den neuen Levels von ENEMY TERRITORY laufen Sie sich einen Wolf.

AUF DVD

Maps zu: Enemy Territory
Autor: Diverse
Filename: contest2004.rar
Voraussetzung: Enemy Territory
Pro + Contra:
+ Gute Grafik
– Teilweise recht unübersichtliche Karten
Fazit: „Mit 55 Karten, da fängt die Party an!"

RtCW: Enemy Territory | Was haben deutsche Hobby-Leveldesigner auf dem Kasten? Das wollten die Jungs von Fragpoint.de wissen und veranstalteten vergangenen Monat einen Map-Contest zu *Enemy Territory*. Die Resonanz war allerdings ernüchternd. Gerade mal sieben Werke gingen bei der Jury ein. Vielleicht hätte man statt *Call of Duty* doch lieber ein Abendessen mit Rebecca Ritter als Hauptpreis verlosen sollen. Aber was soll's. Wenigstens waren unter den wenigen Einsendungen richtige Kracher. Zum Beispiel „Under Pressure". Diese Karte landete dank ausgezeichneter Optik und guten Gameplays auf dem Siegertreppchen. Ob die Goldmedaille gerechtfertigt ist, beurteilen Sie am besten selbst. Auf der DVD finden Sie alle sieben Kandidaten des Wettbewerbs.

BENJAMIN BEZOLD

Info: www.fragpoint.de

INHALT

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an bb@pcaction.de.

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!



»Merke: Störe fette Frauen nie beim Nägellackieren.«

Mars macht müde Männer munter!

Beim Einzelspieler-Mod RED PLANET verhindern Sie auf dem roten Planeten eine Revolution.

Unreal 2 | Auf dem Mars ist die Hölle los. Ein paar geldgeile Säcke betrachten den roten Felsbrocken als ihr Eigentum. Statt selber Steuern zu zahlen, wollen sie sogar welche erheben. Unverschämt, was? Nur weil die Typen mit ihrer Firma rund 80 Prozent des Bergbaus kontrollieren, heißt das noch lange nicht, dass ihnen der ganze Planet gehört. Um eine Revolution zu verhindern, werden Elitesoldaten auf den Mars entsandt, um den Despoten das Licht auszuknipsen. Einer dieser Krieger sind Sie. Mit der Wumme in der Hand sorgen Sie in der Einzelspielerkampagne *Red Planet* für Recht und Ordnung. Das erste Kapitel umfasst fünf Missionen, in denen Sie unter anderem auf dem Marsmond Phobos eine Radaranlage sabotieren, um mit Ihrem Shuttle unbemerkt auf dem roten Planeten zu landen. Gute Jagd!

BENJAMIN BEZOLD

Info: www.levelrating.com/redplanet



All-Tag

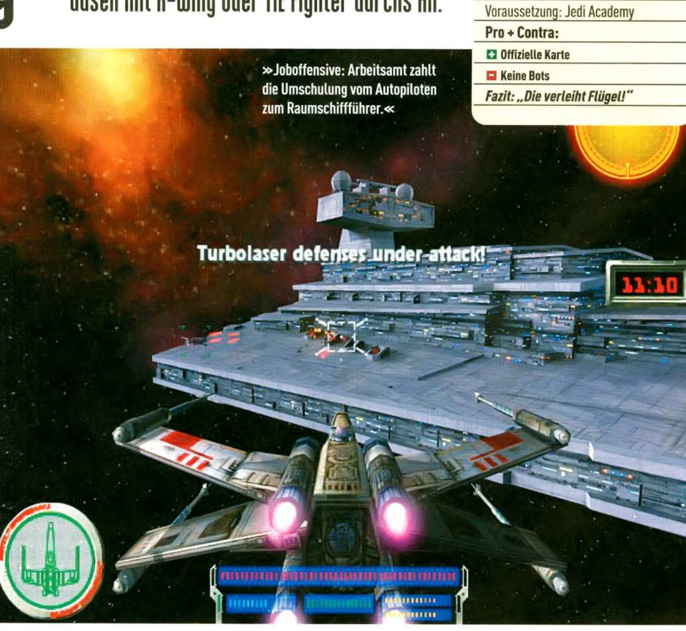
Jedi Academy mal anders: In SIEGE DESTROYER hängen Sie Ihr Lichtschwert an den Nagel und düsen mit X-Wing oder TIE Fighter durchs All.

AUF DVD
Map zu: Jedi Academy
Autor: Raven Software
Filename: JASiegeDestroyer.exe
Voraussetzung: Jedi Academy
Pro + Contra:
Offizielle Karte
Keine Bots
Fazit: „Die verleiht Flügel!"

Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy | Lando und Chewbacca sitzen in der Patsche. Genauer gesagt im Traktorstrahl eines imperialen Sternzerstörers fest. Jeden Augenblick wird der Millennium Falke an Bord geholt. Worauf warten Sie noch? Eilen Sie den Unglücksraben zu Hilfe. Und zwar mit einem X-Wing oder dem Z-95 Headhunter. Falls Sie lieber aufseiten der Bösen kämpfen, klemmen Sie sich hinters Cockpit eines TIE Fighters oder TIE Bombers und versuchen die Rebellen von ihrem Vorhaben abzuhalten. Gekämpft wird ausschließlich im Weltall. Ihr Lichtschwert können Sie also getrost daheim lassen. Die Qualität dieser offiziellen Belagerungs-Karte ist, abgesehen von der gewöhnungsbedürftigen Flugsteuerung, phänomenal.

BENJAMIN BEZOLD

Info: www.lucasarts.com



»Joboffensive: Arbeitsamt zahlt die Umschulung vom Autopiloten zum Raumschiffführer.«



SAS im Ärmel

Installieren Sie SAS: INTO THE LIONS DEN und versohlen Sie dem Terroristenpack den Hintern!

UT 2003 | Da haben uns die Herren von www.extreme-players.de mal wieder einen brandheißen Tipp gegeben. Der neue *UT 2003*-Mod ersetzt die gewohnte Science-Fiction-Umgebung durch rustikales *Counter-Strike*-Ambiente. Auch die Waffen können sich sehen lassen: Sturmgewehre, Schrotflinten und Maschinengewehre verwandeln die zwölf Szenarien im Handumdrehen in blutiges Massengeballer. Momentan gibt's lediglich den Spielmodus Deathmatch. In Kürze folgt der Sabotage-Modus, bei dem es – ähnlich wie bei *CS* – darum geht, diverse Ziele zu vernichten beziehungsweise zu verteidigen. Als Vorlage dienen die drei SAS-Hauptgruppen: SAS-Britannien, Australien-SASR und Neuseeland-NZSAS. Die Gegenparteien (Opposing Forces) wurden diversen Untergrund- und Terrororganisationen entnommen. Wer den Löffel abgibt, wird für den Rest der Spielrunde zum Zuschauen verdonnert. Dadurch steht die strategische Komponente mehr im Vordergrund als beim Mutterprogramm *UT 2003*. RALPH WOLLNER

Info: www.sas.jolt.co.uk, www.extreme-players.de

AUF DVD

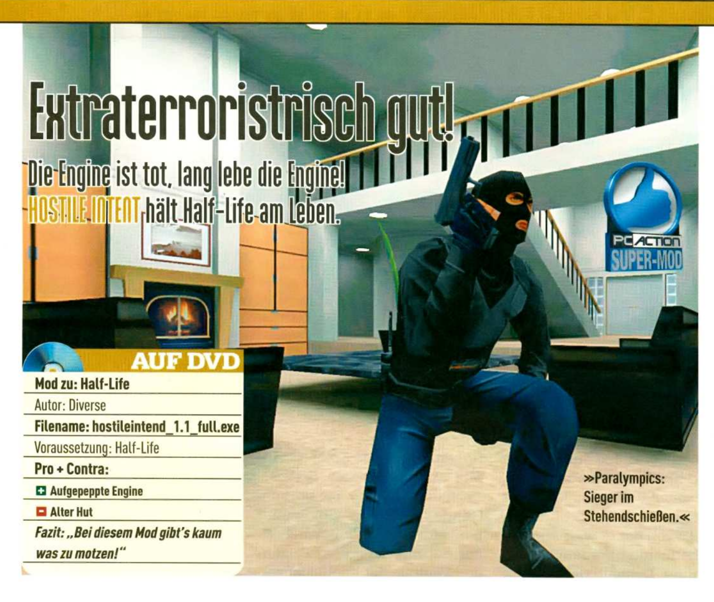
Mod zu: Unreal Tournament 2003
Autor: SAS Development Team
Filename: SASBetaSetup.exe
Voraussetzung: UT 2003
Pro + Contra:
+ Guter Mehrspieler-Mod
+ Gelungene Levels
Fazit: „Anspruchsvolles Untergrundgeballer."

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.00network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield 1942	www.panzerfahren.de	Der Name der Seite ist zwar doof, doch dafür ist der Inhalt eine echte Bereicherung für die Datenautobahn!
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Mafia	www.thirdperson.de	Hier gibt es alle News, Files und Tools zu den beliebtesten Third-Person-Titeln. *Splinter Cell*? *Mafia*? *Hitman*? Hier werden Sie fündig!
Half-Life 2	www.Halflife-2.INFO	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie total spitze!
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Flight Simulator	www.flugsimulation.com	Große Webseite zu Microsofts *Flight Simulator*-Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenerien.
XIII	www.XIII-theGame.net	Diese Fanseite ist Ubisofts Comic-Shooter *XIII* gewidmet. Wenn demnächst Mods zu *XIII* erscheinen, erfahren Sie es hier als Erstes.
PES 3	www.proevolutionline.com	Hier finden Sie alles zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.

Extraterroristrisch gut!

Die Engine ist tot, lang lebe die Engine! HOSTILE INTENT hält Half-Life am Leben.



»Paralympics: Sieger im Stehendschießen.«

Half-Life | Respekt! Wie sind die denn darauf gekommen? Ein Mod, der aus *Half-Life* einen Terror-Shooter zaubert – das ist mal 'ne neue Idee. Mindestens genauso ausgefallen sind die Schießprügel: MP5, M16, AK-47 und M76 vermitteln dem Zocker ein völlig neues Waffengefühl. Ein Aha-Erlebnis beschert auch die aufgepeppte Grafik-Engine, die die Texturen wesentlich schärfer auf den Bildschirm zaubert. Ähnlich sieht es mit der Gestaltung der Levels aus: Eine solche Detailverliebtheit ist bei Mods eine Seltenheit. Außerdem ist das Spielprinzip genauso simpel wie spaßbringend. Oder gibt es etwas Schöneres, als mit einem guten Team durch die Gegend zu hopsen und irgendwelchen Internet-Wichteln das Fell über die Ohren zu ziehen? Wohl kaum ... RALPH WOLLNER

Info: www.planethalflife.com, www.extreme-players.de

Mieser Katzbrocken

Sie können Riesen-Muschis nicht ausstehen? Dann begeistert Sie das Bonusabenteuer zu LEGENDS OF ARANNA.



»Gruppentherapie für Bulimie-Patienten.«

Dungeon Siege | Da lacht nicht nur das Fan-Herz. In Microsofts Bonus-Abenteuer zu *Legends of Aranna* muss der emsige Zocker ein Dorf gegen die Attacken von mutierten Riesenkatzen verteidigen. Was sich als ABM-Stelle für Spieler mit chronischem Zeitüberschuss anhört, entpuppt sich als durchdachte Bonuskampagne mit abgefahrener Handlung. Sie watscheln durch den grafisch ansprechenden Kontinent Aranna und erledigen interessante Aufgaben. Ziel ist es, den Streit zwischen Menschen und der Hassat-Rasse (Riesenkatzen) zu schlichten. Technisch und spielerisch gibt es keine Unterschiede zum Hauptprogramm. RALPH WOLLNER

Info: www.microsoft.com/games/dungeonsiegeloa/xpextra.asp

Bin Ladenhüter!



»Belgien: verwaiste Spielplätze.«

Falsche Überschrift! Die fünf Karten unseres COUNTER-STRIKE-MAP-PACKS erfreuen sich im Netz großer Beliebtheit.

Counter-Strike | Zwei Monate ließen die *CS*-Profis des Doppelnullen-Clans nichts mehr von sich hören. Ist *Counter-Strike* wirklich tot? Vorsichtshalber stellten wir schon mal den Champagner kalt. Umsonst. Die Nullen meldeten sich doch wieder. Grund: ein Map-Pack mit fünf sensationellen Karten. Gänsehautatmosphäre vom Feinsten garantiert beispielsweise cs_nox. Hier liefern Sie sich auf dem Friedhof einer verlassenen Stadt spannende Online-Duelle. Für ein wenig Verwirrung sorgen bei de_voice die verwinkelten Betonbauten. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase haben Sie aber den Dreh raus und genießen den tollen Sound und die für *CS*-Verhältnisse hübschen Grafiken. Ferner haben es de_snowville, de_springer und de_troy in unsere Kartensammlung geschafft. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.clan00.de







»Belgien: Die Polizei gibt nicht auf.«



»Duke Nukem Forever: neue Grafik-Engine.«

Zworx

In diesem Spiel herrschen ähnliche Zustände wie in den Vereinigten Staaten: Kriege und ein immens teurer Lebensstil haben des Königs Kasse geschröpft. Da man aber nicht wie im richtigen Leben an der Börse aus Scheiße Geld machen kann, muss der Alchemist herhalten. Der heißt Zworx und soll Gold herstellen. Davon hat er aber wie alle Alchemisten überhaupt keine Ahnung. Deshalb greift er auf die herkömmliche Methode zurück: Er buddelt im Erdreich nach dem Edelmetall! Sie steuern ihn mit den Pfeiltasten durch 30 Levels. Mit jedem Level steigt der Schwierigkeitsgrad. Das Spiel ist ein Mix aus den Oldies *Boulder Dash* und *Dig Dug*. Sie graben Gänge, sammeln Goldklumpen ein und stellen Wachen mit herunterfallenden Felsen und Vampire mit Knoblauchzehen ruhig. Auch Mumien und Feuer speiende Drachen machen Ihnen das Leben schwer. Ein solides Knobelspiel von Phenomedia. JOACHIM HESSE

Info: www.westlotto.de

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

Dass ich ein Herz für hässliche, kleine Kreaturen habe, beweise ich jeden Tag, an dem ich zur Arbeit komme. *Zworx* ist zwar genauso unattraktiv wie meine Kollegen, aber es macht mehr Freude, mit ihm zu spielen.

	Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
	**DOUBLE IMPACT** Action 3,9 MByte (Spiel auf DVD)	Jemand hat den Aliens die Ritalin-Dosis gestrichen, deshalb drehen die Viecher jetzt durch. Aber eigentlich ballern Sie sich nur mit einem Raumschiff durch Angreiferhorden samt Endgegnern.	*R-Type* ohne Drohne.	www.compuprog.de/di Zwei Spieler gleichzeitig und sehr schwer: Falls Sie das anspricht, ist das Spiel von Flash-Arts etwas für Sie. Hat unter XP Probleme.
	**HOOWABALL** Geschicklichkeit 9,5 MByte (Spiel auf DVD)	Sie steuern ein Luftkissenboot, mit dem Sie Bälle in ein Spielfeld voller Blöcke und Gegner schlagen. Dabei sollten Sie kleine Aufgaben erledigen: zum Beispiel innerhalb kurzer Zeit Obst einsammeln.	*Breakout* mit Schlauchboot.	www.happycoin.com Das Happycoin-Team beweist: *Breakout* macht immer noch Spaß. Die Aufgaben verleihen dem Spiel das gewisse Extra.
	**JUMP'N ROLL** Geschicklichkeit 2 MByte (Spiel auf DVD)	Sie steuern einen Amiga-Ball und sollen alle farbigen Blöcke in einer vorgegebenen Zeit eliminieren. Dafür muss Ihr Ball per Aura-Maker die entsprechende Farbe annehmen. Extras erleichtern das Spielgeschehen.	*Marble Madness*, wenn es von den Bytebandits gecrackt worden wäre.	www.geocities.com/xperience2003 Sieht gut aus, spielt sich fluffig und Nostalgiker erfreuen sich an der Retro-Musik. Danke, Thomas Hahn, gut gemacht!
	**PATRIMONIUM** Adventure 25,9 MByte (Spiel auf DVD)	Sie sind Julian Hobler. Ihr Freund Professor Peter Wonciek braucht in Ägypten Hilfe. Versuchen Sie, das Flugticket zu ergattern, das Ihnen Ihr Kumpel hinterlegt hat. Für erfahrene Adventure-Spieler kein Problem.	*Secrets of Monkey Island* ohne Affen und Lucas Arts.	http://www.patrimonium.de Kurz, aber gut; mit spritzigen Dialogen. Hoffentlich liefert Chuck Productions bald den nächsten Akt nach.
	**POWER OF HELL** Action-Rollenspiel 2,9 MByte (Spiel auf DVD)	Böse Kreaturen der Unterwelt besetzen Ihre Heimatstadt. Vier Welten müssen Sie mit dem Schwert von den Dämonen befreien. Heiltränke und die Möglichkeit, jederzeit zu speichern, erhöhen Ihre Siegchancen.	*Diablo*, wenn es bereits 1987 erschienen wäre.	http://www.redsky.cc.nu Okay, die Grafik ist Schrott und das Spielprinzip nicht sehr abwechslungsreich. Aber hey, Sie dürfen Monster schlachten!
	**PUNK SHOOTER** Echtzeitstrategie 0,7 MByte (Spiel auf DVD)	Virtuelle Punks sind in Ihren Computer eingedrungen. Mit der Maus lenken Sie eine Pistole und schießen auf hüpfende Schädel, bis die Zeit abgelaufen ist. Wenn das mal nicht der Stoff für einen Spielfilm ist.	*Moorhuhn* ohne Moor und Huhn.	www.raoudi.de.vu Rudolf Unruh ist eine Legende. Zumindest für die zwei Fans von Cruelwars. Jetzt liefert er einen Desktop-Shooter ab.
	USI 4 Echtzeitstrategie 0,7 MByte (Spiel auf DVD)	Um den Weltraum zu beherrschen und Ihre drei Rivalen auszulöschen, müssen Sie Städte und eine starke Armee aufbauen. Sie starten mit nur einem Schiff. Mit diesem legen Sie den Grundstein zu Ihrem Imperium.	*Dune 2* ohne Filmlizenz.	http://de.geocities.com/benseinehomepage/Usianien.htm Ben Becker liefert Strategiefans ein sehr tiefgründiges Spiel mit schlichter Grafik.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

Galaktisches Angebot

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön die Weltraumsimulation „X 2 – Die Bedrohung".



Kämpfen Sie gegen den Abschaum des Weltalls und gestalten Sie Ihr eigenes Universum. Die heißersehnte Fortsetzung des erfolgreichen *X – Beyond the Frontier* verwöhnt Fans anspruchsvoller Weltraum-Simulationen mit fantastischen Grafiken, einer bombastischen Surround-Soundkulisse sowie einer fast unüberschaubaren Vielzahl von Handlungsmöglichkeiten in einem völlig freien Universum. Doch auch Gelegenheitspiloten sollten einen Blick riskieren: Neben dem gewohnt dynamischen Universum mit seinen unzähligen Karrieremöglichkeiten (u. a. Pirat, Söldner, Händler, Fabrikbesitzer...) setzen die deutschen Entwickler von EGOSOFT diesmal verstärkt auf starke Charaktere und eine spannende Storyline, welche auch Neulingen einen idealen Einstieg ins X-Universum bietet.

EGOSOFT DEEP SILVER

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

- ❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
  (€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)
- ❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
  (€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)
- ❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
  (€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

X 2 – Die Bedrohung (Art.-Nr. 002437)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA PR 10


www.starwars-magazin.de
WECK DIE MACHT IN DIR...
MIT DEM OFF. STAR WARS MAGAZIN
AB 7.4.2004 AM KIOSK!
KOSTÜMDESIGN • CHRISTOPHER LEE • KLONKRIEGE-NEWS • POSTER PIN-UPS
STAR WARS
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
EPISODE III UPDATE
Brandheiße Fakten und coole Pics
SUPERSAMMLER
Weltgrößte Kollektion
MASKE & CO.
So entstehen Aliens
LUKE SKYWALKER
MARK HAMILL EXKLUSIV-INTERVIEW
EPISODE III UPDATE
Brandheiße Fakten und coole Pics
SUPERSAMMLER
Weltgrößte Kollektion
MASKE & CO.
So entstehen Aliens
UND ZUSÄTZLICH...
> Mark Hamill Interview
> Christopher Lee Porträt
> Buch- und Comic-News
> Klonkriege-Update
> Kostümdesign...
MEHR INFOS UND ABO:
www.starwars-magazin.de
EINZELHEFT-BESTELLUNG:
07623-964155
OZ VERLAG

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

TIPPS & TRICKS INDEX

Hier finden Sie alle Spieletipps der letzten Monate auf einen Blick.

Hilf mir mal kurz!

»Lidstrich: Anfängerfehler.«

UNREAL TOURNAMENT 2004

Dank der Cheats können Sie sich die Levels vor den blutigen Schlachten von außen genau ansehen.

Die Cheats funktionieren ausschließlich im Einzelspielermodus gegen Bots. Vorsicht: Wer betrügt, kommt nicht in den Genuss der Bonuscharaktere. Drücken Sie die **„ö“**-Taste, um die Konsole zu öffnen. Hier geben Sie die Codes ein und bestätigen mit der „**Eingabetaste**“. Wenn Sie einen Cheat deaktivieren wollen, geben Sie ihn einfach erneut ein.

Cheat	Wirkung
God	Unsterblichkeit an/aus
Skipmatch	Aktuellen Level gewinnen
Allweapons	Sie erhalten alle Waffen
Allammo	999 Schuss für jede Waffe im Inventar sowie 100 Adrenalinpunkte
Loaded	Alle Waffen, volle Munition und 100 Adrenalinpunkte
Fly	Schwerelosigkeit
Ghost	Geister-Modus: Sie können durch Wände gehen
Walk	Geister-Modus wird aufgehoben
Invisible true/false	Unsichtbarkeit an/aus
Teleport	Versetzt Sie zum anvisierten Ziel
Fov x	Ändert das Sichtfeld. X steht standardmäßig für die Zahl 80. Wir empfehlen 100.
Amphibious	Unter Wasser atmen
Playersonly	Bots werden eingefroren
Freecamera true/false	Freie Kamerabewegung
Viewbot	Den Bots zusehen
Viewflag	Den aktuellen Fahnenträger ansehen
Viewplayer „Spielername“	Die Kamera wechselt zu dem angegebenen Spieler.
Killviewedactor	Der beobachtete Charakter wird eliminiert.
Killbots	Tötet alle Bots
Setspeed x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen. Normalgeschwindigkeit: x = 1
Stat fps	Zeigt die aktuelle und die durchschnittliche Bildwiederholungsrate an
Stat net	Zeigt die Netzwerkstatistik an
Stat all	Alle Systeminfos anzeigen
Stat none	Statistiken ausblenden
Slomo .5	Halbiert die Spielgeschwindigkeit (auch die der Bots)
Slomo 2	Verdoppelt die Spielgeschwindigkeit (auch die der Bots)
Slomo 1	Normale Geschwindigkeit wiederherstellen
Pause	Pausen-Modus
Suicide	Selbstmord
Quit/exit	Spiel beenden

FAR CRY









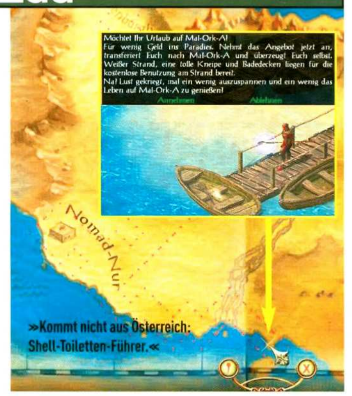


Aus der Abteilung **„Kuriositäten und Eastereggs“** präsentieren wir Ihnen Fundstücke aus Jack Carvers Urlaub. Wer mit offenen Augen durch die Inselwelten stapft, stößt immer wieder auf kleinere Lachnummern von den Programmierern. Wir haben eine kleine Auswahl für Sie zusammengestellt.

KURZ & KNACKIG

SACRED-EASTEREGG

Schon geil, was unsere Leser so alles finden – im aktuellen Top-Schnetzel-Titel *Sacred* gibt es ein superwitziges Easteregg. Reisen Sie von Nomad-Nur immer am Meer in Richtung Osten entlang. Wenn Sie die Klippen erreichen, führt der Weg zu einem scheinbar sinnlosen Bootssteg. Gönnen Sie sich den Spaß und steigen Sie in das Boot ein. Per Textmeldung bekommen Sie das Angebot, nach Mal-Ork-A zu reisen. Auf der kleinen Urlaubsinsel gibt es sogar eine Quest von einem orkischen Hotel-Manager, bei der Sie besoffene Orks von der Insel vertreiben sollen. Zur Belohnung gibt's eine extracoole Sonnenbrille Marke Matrix. Unser Dank geht an Leser Rene.



»Kommt nicht aus Österreich: Shell-Toiletten-Führer.«

URBAN CHAOS

Um den Mod zu *Jagged Alliance 2* etwas zu vereinfachen, machen Sie Folgendes: Öffnen Sie die Konsole mit der **„F9"**-Taste und geben Sie **„bangunsnotgames"** ein. Jetzt sind Sie unverwundbar. Hier eine Liste weiterer Konsolenbefehle:

Konsolenbefehl	Wirkung
Darci	Als Officer Darci spielen
Roper	Als Roper spielen
Win	Level gewinnen
Lose	Level verlieren
Boo	Sprengstoff
World	Musik auswählen
Cctv	Alles grün
Ambient [red]	Rotes Licht
Ambient [green]	Grünes Licht
Ambient [blue]	Blaues Licht
Tels	Wegpunkt markieren
Telr	Zurück zum Wegpunkt

X 2


»Das ist Rosa Wolkes Umschnalldildo.«

Damit das endlose Weltraumgeschipper Sie auf Dauer nicht zu sehr einlullt, tauschen Sie am besten die Musik aus. Dazu ersetzen Sie im Unterverzeichnis **„\Soundtrack"** das originale Geseier durch Ihre Mucke im MP3-Format und benennen die Tracks wie die entfernten Lieder.

CRAZY TAXI 3

»Open-Air-Natursekt-Party.«

Bei der Arcade-Raserei gibt es jede Menge Boni. Wenn Sie die genannten Voraussetzungen erfüllen, erhalten Sie die entsprechende Belohnung:

Voraussetzung	Belohnung
Crazy X Level 1	West Coast, Glitter Oasis und Small Apple
Crazy X Level 2	Alle Bonus-Gefährte
Crazy X Level 3	Spielmodus „Another Day" freischalten
Crazy X Level S-S	Alle Fahrer

VICTORIA

Drücken Sie während des Spiels die **„F12"**-Taste und geben Sie die Codes ein. Bestätigen Sie mit der **„Eingabetaste"**, um die entsprechende Wirkung zu erzielen.

Cheat	Wirkung
DIFRULES	Unbesiegbar
FULLCONTROL	Volle Kontrolle übernehmen
LEADERSHIP	Mehr Anführer
MANPOWER	Mehr Männer
MONEY	Mehr Geld
NOFOG	Kein Nebel
NOLIMIT	Kein Truppenlimit
NOREVOLTS	Alle besiegen
NOWAR	Kein Krieg
PRESTIGE	Mehr Ansehen
SHOWID	Informationen anzeigen
TRANSPORTS	Transporter

SACRED

Wenn Sie in Porto Draco die Nebenquest „Liebesbeweis" gemeistert haben, gibt Ihnen die Frau eine Locke. Gehen Sie zur Oase Con Ahil-Tar und geben Sie dem Typen, der Ihnen den Job beschafft hat, die Locke. Der Typ ist dermaßen begeistert, dass er Ihnen 3.000 Erfahrungspunkte spendiert. Der Clou: Sie können den Mann so oft ansprechen, wie Sie wollen, er wird Sie jedes Mal dafür belohnen. Mit diesem Trick steigt man sehr schnell auf. ROBERT PENKER

AUGUSTUS

Wegen der düsteren Optik verpasst man oft mal einen Gegenstand oder eine Tür. Um das zu vermeiden, gehen Sie in das Optionsmenü und steigern die Helligkeitsstufe auf den Maximalwert. Jetzt bleibt Ihnen garantiert nichts mehr verborgen. FRANK CZERNY

SACRED

Um die Kampfrunen umsonst zu vervielfältigen, gibt es einen einfachen Trick: Spielen Sie so lange, bis Sie vier Runen besitzen. Jetzt stellen Sie sich vor den Combo-Meister und machen eine Schnellspeicherung. Legen Sie nun die vier Runen in das Tauschfach des Meisters und laden Sie den eben erstellten Spielstand. Nun liegen vier Runen im Tauschfach und im Inventar. Nehmen Sie die Dinger an sich und Sie haben stolze acht Runen! Dieser Trick lässt sich beliebig oft wiederholen. Sobald man eine der erschlichenen Runen zu seinen Fertigkeiten hinzufügt, kann man sie nicht mehr tauschen, sondern nur noch benutzen. ANDRÉ CLAREN

SACRED

Es gibt einen einfachen Weg, alle Medusen samt Gargoyles zu besiegen. Dazu prägen Sie sich erst die Wege der Medusen genau ein. Dann platzieren Sie fünf der eigenen Helden bei den Gargoyles, die alleine stehen - meisten sind es leider zwei. Wenn die Meduse weit genug entfernt von Ihrer Party ist, befehlen Sie dem sechsten Helden, diese anzugreifen. Daraufhin werden alle Gargoyles aktiv und unsere Helden erledigen den Rest. Das wiederholen Sie so lange, bis alle Steinwächter über den Jordan sind. Jetzt widmen Sie sich den Medusen, die ganz ohne Verstärkung dastehen und wesentlich leichter zur Stecke zu bringen sind. Das bringt nicht nur einen Heiden Spaß, sondern auch massig Erfahrungspunkte. THOMAS FRISCH



SINGLES

Gehen Sie ins Bau-Menü und lassen Sie eine Wand einreißen. Hierfür erhalten Sie eine Belohnung. Witzigerweise kostet es nichts, die zerstörte Wand wieder aufzubauen. Durch häufige Wiederholung des Tricks kommt schnell ein hübsches Sümmchen zusammen. GEORG KLUGE

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Um Kopfballduelle zu gewinnen, muss man sofort nach dem Pass die Angriffstaste drücken. Bei Eckbällen und Kopfballduellen in der Defensive klappt die Technik besonders gut. ANDREAS BRÜTTING

KOTOR

Die wohl wichtigste Macht für den kämpfenden Jedi ist Macht-Geschwindigkeit, da sie die „Armor Class" erhöht und zusätzliche Angriffe pro Runde ermöglicht. Darüber hinaus lassen sich damit größere Distanzen schneller überbrücken. Leider ist der Einsatz dieser Fähigkeit nicht mit einer Rüstung möglich. Um dennoch in den Genuss der Boni zu kommen, ohne auf Körperschutz zu verzichten, legen Sie die Rüstung ab, aktivieren die Fähigkeit und legen dann Ihren schützenden Panzer wieder an – schon geht Ihr Alter Ego ab wie eine Schildkröte auf LSD. Besonderer Tipp: Benutzen Sie die Fähigkeit in der Ebon Hawk, verlassen Sie diese dann sofort und setzen Sie dann die Rüstung auf – so ist der Effekt permanent! JASON LISSU

KOTOR

Gerade in höheren Levels leidet man unter notorischer Knappheit an Security- und Computer-Spikes. Diese bekommen Sie zwar von Ihrem Droiden sowie von Mission, aber immer nur so lange, bis Sie elf Stück im Inventar haben. Wenn Sie diese nun in einer Kiste in Ihrem Frachtraum deponieren, sind Ihre Kameraden sofort wieder bereit, neue Spikes herzustellen. Das funktioniert auch mit den Granaten, Medpacks etc. So kommen Sie schnell an viel Krempel, den Sie des schnöden Mammons wegen natürlich auch verkaufen können. GABRIEL LOHRE

DER TEMPEL DES ELEMENTAREN BÖSEN

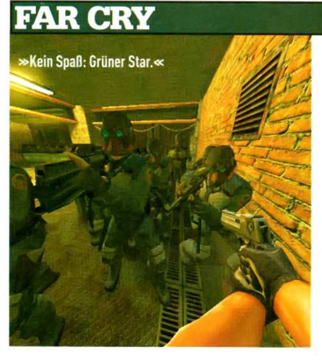
Versuchen Sie mit einem Dieb (hoher Reflex-Save) die Falle an der Truhe im hinteren Teil in Jaroos Haus zu deaktivieren. Die Falle schnappt zu, aber der Dieb kann durch seinen Reflex-Save den Schaden abwenden und die Party erhält 1.260 Erfahrungspunkte. Dies können Sie nun beliebig oft wiederholen, da die Falle immer wieder da ist. NIK

MONSTER GARAGE

Begeben Sie sich in die Garage. Jetzt geben Sie die folgenden Codes ein, um die entsprechende Wirkung zu erzielen:

Cheat	Wirkung
moneycheat	Sie erhalten 1.000 Geldeinheiten.
flashback	Zeit zurückstellen

FAR CRY


»Kein Spaß: Grüner Star.«

Bei wem der sonnige Ballerknaller eher Urlaubsgefühle als Kampfgelüste weckt, der aktiviert unsere Cheats und lehnt sich entspannt zurück. Dazu erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel, rechtsklicken darauf und wählen **„Eigenschaften"**. Im Register **„Verknüpfung"** schreiben Sie ans Ende der Zeile **„Ziel"** den Parameter

„-devmode".

Während des Spielens öffnen Sie dann mit der **Zirkumflex-Taste** (^) die Konsole. Dort tippen Sie folgende Befehle ein. **X** ersetzen Sie durch Zahlenwerte, mit **„Tabulator"** vervollständigen Sie die Eingabe. **ACHTUNG:** Die selbst angelegten Spielstände funktionieren nicht immer zuverlässig!

Cheat	Wirkung
\ai_ignoreplayer 1/0	Gegner ignorieren Spieler ein/aus
\p_fly_mode 1/0	Flugmodus ein/aus
\e_fog 1/0	Nebel an/aus
\fov x	Sichtwinkel (2 bis 180°)
\game_Allow_AI_Movement 1/0	Gegner laufen an/aus
\g_RadarRangeOutdoor x	Radarreichweite im Außenbereich
\g_RadarRangeIndoor x	Radarreichweite in Gebäuden
\hud_crosshair 1/0	Fadenkreuz an/aus
\hud_damageindikator 1/0	Schadensanzeige aus/an
\hud_disableradar 1/0	Radar an/aus
\sv_netstats x	Verbindungs-informationen (0 bis 3)
\sensitivity x	Mausempfindlichkeit
\w_recoil_ma_degree 0	Waffe verzieht nicht
\p_fly_mode 1/0	Schweben ein/aus
\r_nodrawnear 1/0	Waffe anzeigen an/aus
\i_mouse_accel x	Mausbeschleunigung
\i_mouse_accel_max x	Maximale Mausbeschleunigung
\load_level oder map Kartenname	Karte wechseln
\save_game	Spiel speichern (mit Bezeichnung)
\p_head_camera 1/0	Jacks Sicht ein/aus
\load_game	Spiel laden (mit Bezeichnung)

Kartenliste Einzelspieler:

Archive	Pier
Boat	Rebellion
Bunker	Regulator
Carrier	Research
Catacombs	River
Control	Steam
Cooler	Swamp
Dam	Training
Factory	Treehouse
Fort	Volcano

Kartenliste Mehrspieler:

mp_airstrip	mp_mangoriver
mp_cliffside	mp_monkeybay
mp_dam	mp_monkeybay_n
mp_dune	mp_radio
mp_freighter	mp_surf
mp_jungle	

Der aktivierte Entwicklermodus bietet Ihnen im Spiel zusätzliche Funktionstasten:

Vorbelegte Taste	Funktion
F1	Verfolgerperspektive
F2	Zum nächsten Kontrollpunkt
F3	Designer-Flugmodus
F4	Durch Wände fliegen
F7	Alle Filmszenen abbrechen
F9	Position merken (Schnellspeichern)
F10	Position laden (Schnellladen)
o	999 Schuss für aktuelle Waffe
p	Alle Waffen

FÜR PROFIS:

Die Tastenkürzel sind in der Datei **„DevMode.lua"** festgelegt, die Sie mit einem Editor verändern können. Achten Sie darauf, dass sich die Belegung nicht überschneidet. Zum Aktivieren der Zeile löschen Sie die Minuszeichen davor (--), zum Deaktivieren verfahren Sie genau andersherum. Die in Anführungszeichen gesetzte Taste können Sie ebenfalls verändern. Um unverwundbar zu sein, kopieren Sie aus der Datei **„Editor.lua"** den Abschnitt **„Funktion ToggleGod()"** bis zum zweiten **„end"** sowie die Zeile

Input:BindCommandToKey(„#ToggleGod()",“backspace",1);

in die **„DevMode.lua"**. Mit einem Druck auf die Rückstell-Taste sind Sie nun unverwundbar.

A B C

Battlefield Vietnam

Im zweiten Teil der Battlefield-Serie müssen Sie sich auf den Schlachtfeldern des Vietnam-Konflikts behaupten. Wir geben Ihnen ausführliche Tipps, Taktiken und alle Karten mit auf den Weg. Pilotenschülern helfen wir mit unserer Flugschule weiter.

DIE GRUNDLAGEN

Teamplay entscheidet!

Noch mehr als bei den Vorgängern spielt das Teamplay eine entscheidende Rolle. Natürlich können auch Einzelaktionen von Erfolg gekrönt sein, auf Dauer werden Sie aber ohne Rücksicht auf die Mitstreiter keinen Blumentopf gewinnen. Nutzen Sie das Kommunikationsmenü ausgiebig und schließen Sie sich anderen Mitspielern auf dem Weg zur Front an.

Fahrzeuge für Könner

Tun Sie sich und Ihren Mitspielern den Gefallen, vor einem „echten" Spiel den Umgang mit den verschiedenen Vehikeln zu üben. Wer blindlings ins nächstbeste Gefährt steigt, sich dreimal um die eigene Achse dreht und dann mit Vollgas in den Abgrund rast, ist keine Hilfe für das Team. Für Hubschrauber und Jets gilt diese Regel besonders: Üben Sie offline das Fliegen. Erst wenn Sie die Fluggeräte sicher beherrschen, können Sie diese effektiv in einer Online-Schlacht einsetzen. Es ist sehr frustrierend, wenn alle verfügbaren Flugzeuge von Nichtskönnern in den Dschungel gesetzt werden.

FLAGGEN EROBERN

Flaggen-Warnung

Neu gegenüber den Vorgängern ist, dass es jetzt eine Warnung gibt, wenn der Feind sich anschickt, eine Flagge zu erobern. Ein rot-schwarzes Dreieck mit Ausrufezeichen erscheint dann über der Fahne. Nutzen Sie diese Zeit, um den Verlust des Kontrollpunktes mit einem Gegenangriff abzuwenden. Bei neutralen Punkten gibt es keine Warnung!

Die Mehrheit siegt

Je mehr Einheiten sich im Umkreis einer Flagge befinden, desto schneller wird diese erobert. Wenn sich gleich viele Soldaten beider Teams beim Kontrollpunkt befinden, tut sich gar nichts. Hat eine Partei mehr Einheiten in der Nähe, so fällt die Fahne diesem Team zu. Es gibt keine uneinnehmbaren Flaggen mehr – wenn ein Banner über dem Kontrollpunkt weht, kann er auch erobert werden.

Blitzangriff in großer Zahl

Bei Hauptstützpunkten dauert es sehr lange, die Flagge zu neutralisieren und schließlich einzunehmen. Deswegen halten Spieler es oft für unnötig, diese Punkte zu verteidigen. Überraschen Sie den Feind, indem Sie in großer Zahl den Kontrollpunkt angreifen. Beispiel: Ein einzelner Soldat braucht auf der Karte „Operation Wildhüter" satte 1:30 Minuten, um das gegnerische Hauptquartier zu erobern – und das auch nur, wenn kein Gegner in der Nähe ist. Rücken Sie als NVA aber mit einem voll besetzten BTR-60 (sechs Mann!) an, so gehört die Flagge in gerade mal 15 Sekunden Ihnen. Damit ist die Schlacht schon so gut wie gewonnen.

Neutrale Flaggen im Flug erobern

Gute Piloten sind in der Lage, Flaggen schwebend im Helikopter einzunehmen. Vorteil: Sie

Jeeps und Mopeds

Schnell, klein und wendig – mit Geländewagen und dem Moped kommen Sie fix von A nach B.



M.U.T.T. vs. UAZ 469

Beide Geländewagen sind schnell und bieten je drei Mann Platz. Während die Vietnamesen jedoch nur ein aufgesetztes MG als Waffe haben, kommt der US-Jeep mit einem mächtigen Raketenwerfer daher. Die Projektile sind panzerbrechend, aber nicht zielsuchend. Außerdem lässt sich der Raketenwerfer nicht nach unten neigen – Schüsse auf kurze Distanz gehen dann oft über das Ziel hinaus.





Scooter

Zwei Mann sind auf diesem Moped einigermaßen flott, aber komplett ungeschützt unterwegs. Witzig: Der Sozius sitzt mit dem Rücken zum Fahrer und kann nach hinten schießen.

Artillerie und Lafetten

Gezielte Artillerie-Unterstützung erfordert Teamplay, hat aber enorme Durchschlagskraft.

M46 stationäre Artillerie

Der Schütze kann weit entfernte Ziele mithilfe eines Aufklärers anvisieren und treffen. Näher gelegene Ziele können auch per Augenmaß aufs Korn genommen werden.





M110 mobile Artillerie

Man kann mit der M110 natürlich auch auf kurze Distanz schießen – mit Aufklärerunterstützung sind aber auch Schüsse quer über die Karte möglich. Fahrer und Schütze sind ob ihrer exponierten Position leichte Beute für die Infanterie. Obendrein muss die Mannschaft gut zusammenarbeiten – das Geschütz lässt sich nur wenige Grad seitlich schwenken.

BM-21 mobile Raketenlafette

Der LKW sieht schwächlich aus, bietet aber erstaunlich guten Schutz vor Sturm- und Maschinengewehrfeuer. Bei größeren Projektilen ist es mit der Sicherheit aber vorbei. Im Gegensatz zu den anderen Artillerieeinheiten kann der BM-21 nicht von den Informationen eines Aufklärers profitieren, sondern muss ausschließlich nach Sicht feuern. Dafür ist die Lafette um 360° schwenkbar.



Die Schützenpanzer

In puncto Schützenpanzer ist die NVA den Amerikanern klar überlegen. Gemein ist beiden Ausführungen die mächtige Panzerung. An den Seiten und im Heck braucht es zwei direkte Panzerfaust-Treffer, um die Fahrzeuge zu vernichten. An der Frontseite ist erst beim dritten Volltreffer der Ofen aus.

M-113 vs. BTR-60

Beide Fahrzeuge haben Platz für Fahrer, Schütze und vier weitere Soldaten und können so schnell viele Truppen relativ gut beschützt transportieren. Außerdem sind beide Panzer amphibisch und können deshalb Flüsse überqueren oder als Bootersatz herhalten. Im Heck beider Gefährte gibt es Munition und erste Hilfe. Während die Fahrgäste im M-113 zum Nichtstun verdammt sind, können zwei der vier Passagiere im BTR-60 mit den eigenen Waffen aus den seitlichen Luken schießen. Das schränkt den Schutz zwar etwas ein, macht den russischen Schützenpanzer aber zu einem ernst zu nehmenden Gegner. Beide Modelle sind recht flink, dank der Räder hat auch hier das russische Modell die Nase vorn. Auch bei der Bewaffnung punkten die Vietnamesen: Das Geschütz vom BTR-60 bietet vollen Schutz und lässt sich komplett drehen. Der Schütze im M-113 sitzt exponiert und kann die Waffe nur wenig schwenken. Die hohe Geschwindigkeit der Schützenpanzer beider Seiten hat zur Folge, dass sie schwer zu treffen sind.

Die Panzer

Jede Partei verfügt über je zwei Typen von Kampfpanzern. Abgesehen von der leicht besseren Panzerung der US-Varianten sind die jeweiligen Modelle gleich. Alle Kampfpanzer haben zwei MGs – eine neben der Hauptkanone für den Fahrer und eine für den Schützen auf dem Turm. Die oberen MGs lassen sich nicht komplett drehen und können nur einen kleinen Bereich um die Hauptkanone erreichen – Ausnahme: der Sheridan. Für den ZSU-Flak-Panzer gibt es keine Entsprechung auf US-Seite.

ZSU Luftabwehr-Panzer

Die beste Waffe der NVA gegen die Luftüberlegenheit der USA ist der ZSU-Panzer. Jets sind schwer zu treffen, Hubschrauber werden aber in kürzester Zeit zersiebt. Natürlich lässt sich das Geschütz auch gegen Infanterie einsetzen. Selbst Panzer nehmen bei Treffern Schaden.



Sheridan vs. PT-76



Geschwindigkeit und Feuerkraft der beiden Panzer sind nahezu identisch. Der PT-76 ist jedoch ein Amphibienfahrzeug, der Sheridan sinkt dagegen wie ein Stein. Bei der Panzerung hat der Sheridan jedoch einen Vorteil: Die klassische Schwachstelle jedes Panzers – das Heck – gibt erst nach drei Panzerfaust-Treffern nach. Seiten- und Frontpanzerung sind bei beiden Modellen gleich – nach zwei (Seite) beziehungsweise drei (vorne) Treffern ist Schluss.

Patton vs. T-54

Die Kolosse unter den Panzern sind gleich schnell und gleich stark. Von hinten reichen bei beiden Modellen zwei Treffer mit der Panzerfaust – die Frontpanzerung gibt erst nach sechs Treffern nach. Seitlich steckt der Patton zwei Volltreffer weg. Sein russischer Kollege überlebt das nicht.



Die Hubschrauber

Die Hubschrauber bringen enorme Dynamik in das Spielgeschehen. Die NVA muss sich mit zwei Varianten des gleichen Modells begnügen. Auf amerikanischer Seite haben Sie die Auswahl zwischen vier Helis.



Der Kampf-Huey

Der Huey ist schneller, wendiger und besser bewaffnet als der Mi-8, kann den Waffenvorteil aber nur mit Kopilot ausspielen. Der Pilot kann insgesamt zehn Salven à zwei Raketen abfeuern. Mit der sekundären Feuerfunktion wird die Transportkette ausgefahren. Als Kopilot können Sie Granaten abfeuern und die schwenkbaren MGs bedienen. Dank dieser Waffenvielfalt ist der Kampf-Huey ein wahres Schlachtross. Gute Schützen können mit den MGs sogar feindliche Jets vom Himmel holen.

Der Mi-8 Kampfhubschrauber

Der Mi-8 fliegt sich im Vergleich zum Huey etwas träge, gibt dem Piloten aber volle Kontrolle über die vier Raketenwerfer. Mit der primären und sekundären Feuerfunktion wird je eine Salve von zwei Raketen abgefeuert. So kann der Mi-8 doppelt so schnell schießen wie der Huey. Obendrein bietet der Kampfheli – neben dem Piloten – Platz für drei Passagiere und eignet sich so auch als Truppentransporter.



Der Transport-Huey

Der Pilot kann in der Transport-Variante lediglich die Lasten-Kette bedienen. Im Heck haben vier Passagiere Platz – zwei der Sitze sind mit M-60-MGs ausgestattet. Die beiden anderen Gäste können mit eigenen Waffen aus dem Helikopter schießen.

Der Mi-8 Transporthubschrauber

Die Transport-Variante des Mi-8 ist gänzlich unbewaffnet. Auf den Positionen 5 und 6 können die Passagiere jedoch hinten aus dem Heli mit eigenen Waffen feuern. Ein Vorteil gegenüber dem Transport-Huey: Für die Passagiere hält der Mi-8 Munition und erste Hilfe bereit (Positionen 2, 3 und 4).



Der CH-47 Chinook

Der Chinook ist langsam und träge, aber in den richtigen Händen weit mehr als nur ein Transporthubschrauber. Der Pilot verfügt über ein doppelläufiges, starres MG und bedient – wie im Huey – die Transportkette. Der Kopilot feuert je einen schwenkbaren Raketen- und Granatwerfer ab. Im Heck haben vier Soldaten Platz. Lediglich auf Position 5 ist nichts geboten. Auf den Platzen 3 und 4 gibt es je ein seitlich ertes M-60-MG – der sechste Passagier kann mit der eigenen Waffe nach hinten schießen. Mit dem richtigen Team kann ein voll besetzter Chinook es mit so ziemlich jedem Gegner aufnehmen.

Der Cobra-Kampfhelikopter

Der kleinste und schnellste US-Hubschrauber ist bis an die Zähne bewaffnet und in den Händen eines guten Pilotenteams äußerst schlagkräftig. Der Pilot feuert die beiden Raketenwerfer gegen Bodenziele ab. Gegen Luftziele hat der Kopilot Lenkraketen in petto. Mit der Sekundärfunktion bedient der zweite Mann im Cockpit das schwenkbare Gattling-Geschütz.



müssen nicht landen und können schnell zur nächsten Flagge weiterfliegen – das spart Zeit und kann einen entscheidenden Vorteil bringen. Außerdem sind Sie im Heli besser vor Feindfeuer geschützt. Wer nicht alleine fliegt, erobert die Flaggen schneller (siehe oben: „Die Mehrheit siegt").

Sammelbus zu neutralen Flaggen

Mit einem guten Team können Sie neutrale Flaggen enorm schnell einnehmen. Dies geht auch wunderbar mit Helikoptern – einzelne Soldaten springen dann mit dem Fallschirm ab.

1. Besorgen Sie sich ein schnelles Gefährt und besetzen Sie es voll.
2. Rasen Sie zur ersten Flagge – hier steigt ein Soldat aus.
3. Während die Flagge erobert wird, ist der Rest der Mannschaft schon zur nächsten Flagge unterwegs. Diese Taktik muss natürlich abgesprochen werden.

DIE FLUGSCHULE

Übung macht den Meister

Fliegen ist nicht ganz einfach, lässt sich aber in ein paar Flugstunden schnell erlernen. Um sich ausgiebig mit den Flugzeugen und Helikoptern vertraut zu machen und die unten beschriebenen Manöver zu lernen, starten Sie ein Spiel ohne Bots. Üben Sie so lange, bis Sie zielsicher treffen, Munition aufnehmen, starten und landen können.

Rollen und rudern

In der Steuerungs-Optionen finden Sie Einträge für „Rollen links/rechts" und „Ruder links/ rechts". Im eigentlichen Flug müssen Sie beide Funktionen benutzen. Rollen sorgt für eine Schräglage und führt so zur Kursänderung. Das funktioniert nur, wenn Sie einigermaßen schnell unterwegs sind. Das Ruder lenkt den Flieger ebenfalls, jedoch ohne dabei eine Schräglage zu verursachen. Wer einen Helikopter auf der Stelle drehen möchte, lässt die Finger von den Rollen-Tasten und benutzt nur das Ruder. Um einen Jet oder Heli im Flug schnell zu drehen, kombinieren Sie beide Funktionen. Nur mit Rollen fliegen Sie weite Kurven.

Geschwindigkeit gut dosieren

Sie müssen nicht immer mit Vollgas fliegen. Drosseln Sie die Geschwindigkeit, indem Sie die Beschleunigungs-Taste einfach loslassen. So können Sie besser zielen oder im langsamen Überflug Munition vom Flugfeld nachladen. Achten Sie aber darauf, nicht zu langsam zu werden – die Jets fallen sonst wie Steine vom Himmel und sind leichte Beute für die gegnerische Luftabwehr.

So bremsen Sie den Heli

Sie fliegen geradeaus, wollen aber anhalten. Wenn Sie nun einfach die Nase hochziehen, steigt der Heli, fliegt aber weiter. Sie müssen schon ein gutes Stück vor dem Ziel die Nase langsam hochziehen und dabei Gas wegnehmen. So bleiben Sie auf gleicher Höhe und bremsen die Vorwärtsbewegung langsam ab.

Helikopter-Vollbremsung

Profis können ein Ziel schnell anfliegen und abrupt stehen bleiben. Das geht wie folgt:

1. Fliegen Sie gerade auf Ihr Ziel zu.
2. Ziehen Sie am gewünschten Punkt die Nase hoch und lassen Sie das Gas los.
3. Machen Sie gleichzeitig eine harte Ruderbewegung zu einer Seite. Mit diesem Manöver vollführen Sie über dem Ziel eine 180°-Drehung. Durch die harte Drehung geht sämtliche Vorwärtsenergie verloren und Sie bleiben über dem gewünschten Punkt stehen.

A B C

Helikopter-Bodenangriff

Ähnlich wie bei der Vollbremsung funktioniert auch ein guter Bodenangriff.
1. Fliegen Sie auf das Ziel zu.
2. Sobald das Fadenkreuz über dem Ziel ist, feuern Sie Ihre Raketen oder MGs ab.
3. Fliegen Sie ein kurzes Stück weiter und machen Sie eine harte 180°-Drehung mit dem Ruder.
4. Geben Sie wieder Gas und neigen Sie die Nase nach unten.
5. Feuern Sie erneut auf das Ziel. Fliegen Sie dieses Angriffsmanöver nur, wenn das Ziel beim ersten Angriff nicht zerstört wurde. Der Gegner hat kaum eine Chance gegen diese schnelle Attacke.

Helikopter-Landungen

Wenn Sie über einem Punkt schweben, müssen Sie lediglich die Schubumkehr-Taste drücken und langsam aufsetzen. In dieser Zeit sind Sie jedoch für jeden Gegner ein wunderbares Ziel. Besser ist daher eine schnelle Punktlandung:
1. Fliegen Sie flach und schnell auf Ihren Landepunkt zu.
2. Ziehen Sie vor dem Ziel die Nase hoch und drücken Sie die Schubumkehr-Taste.
3. Bringen Sie die Nase wieder in die Waagerechte und setzen Sie auf. Die US-Helis haben hier einen klaren Vorteil. Sie können die Maschinen mit sehr hoher Sinkgeschwindigkeit aufsetzen, ohne dass der Vogel Schaden nimmt. NVA-Piloten müssen dabei etwas vorsichtiger sein.

Munition und Reparatur für Helis

An den Helikopter-Landeplätzen können Sie Munition aufnehmen und ihr Gefährt reparieren lassen. Sie müssen dafür nicht einmal landen – direkt über dem Landefeld zu schweben, tut es auch. US-Helikopter können dies auch am Tango-Schiff erledigen.

Lastentransport für US-Helikopter

Jedes US-Land- und -Seefahrzeug kann von Hueys und dem Chinook durch die Lüfte getragen werden. Außerdem können Sie so auch den mobilen Einstiegspunkt verlegen. Mit etwas Übung schaffen Sie es, jedes Fahrzeug schnell an den Haken zu kriegen, zum Ziel zu fliegen und sicher wieder abzusetzen.
1. Fahren Sie die Transportkette aus.
2. Schweben Sie niedrig über das Fahrzeug – nutzen Sie die rückwärtige Außenansicht, um präzise über das Ziel zu kommen.
3. Steigen Sie so weit, bis die rote Lampe aufleuchtet, und verharren Sie in dieser Höhe.
4. Sobald die Lampe grün ist, hängt die Ware am Haken. Fliegen Sie nun nach oben.
Schwere Lasten machen den Huey so gut wie unsteuerbar. Das große Tango-Schiff und schwere Panzer sollten Sie deshalb mit dem Chinook befördern. Übrigens kann das transportierte Fahrzeug sogar besetzt sein – die Mannschaft kann am Haken hängend auch schießen. Den mobilen Einstiegspunkt und Boote können Sie getrost aus großer Höhe abwerfen – Landfahrzeuge müssen behutsam aufgesetzt werden. Um die Kette in der Luft zu lösen, drücken Sie einfach den sekundären Feuerknopf. Sobald die Fracht den Boden berührt, wird die Kette automatisch gelöst.

NÜTZLICHE TIPPS

Mobile Einstiegspunkte

Machen Sie Gebrauch von den neuen mobilen Einstiegspunkten. Der vietnamesische Tunnel hat den Vorteil, dass er im Gestrüpp kaum zu erkennen ist – einmal entdeckt, ist er jedoch schnell zerstört. Der US-Einstiegspunkt ist kaum zu übersehen, kann aber jede Menge einstecken. Außerdem gibt's bei der Kiste Munition und erste Hilfe.

Überhitzte MGs

Fast alle Maschinengewehre an Fahrzeugen neigen zu Überhitzung. Dies erkennen Sie am gelblichen Balken unter der Munitionsanzeige. Machen Sie stets kleine Feuerpausen, um der Knarre Zeit zum Abkühlen zu geben. Wenn der Hitzebalken komplett voll ist, dauert es einige Sekunden, bis Sie wieder feuern können.

Fallschirmabsprung für Profis

Wenn Sie mit dem Fallschirm abspringen, öffnen Sie diesen so spät wie nur irgend möglich. Ihre Flugzeit verkürzt sich dadurch und Sie sind schwerer zu sehen und baumeln nicht ewig als schwebende Zielscheibe am Himmel herum.

Das Radio

In jedem Fahrzeug können Sie Musik einschalten. Das macht zwar Spaß, verrät dem Feind aber schon auf große Distanz Ihre Position. Wenn Sie unentdeckt bleiben wollen, lassen Sie das Radio aus.

Boote und Schiffe

Das beste Boot der NVA ist ein Panzer (siehe Kasten: „Die Panzer" – PT-76). Das unbewaffnete Sampan kann sich nicht mit den Booten der USA messen.

Das Sampan

Die NVA-Nussschale dient offensichtlich nur zu Dekorationszwecken. Selbst Sturmgewehrsalven bringen den erbärmlichen Kahn im Nu zum Untergang. Bevor Sie durch Feindbeschuss den Verlust von fünf Leuten riskieren, gehen Sie lieber zu Fuß – das ist sicherer.



Das P.B.R.

Das Patrouillenboot ist schnell und kann neben der Besatzung von drei Mann durchaus noch weitere Personen mitnehmen. Diese blinden Passagiere hüpfen einfach auf den Kahn und nutzen die Mitfahrgelegenheit. Ein starkes Zwillings-MG am Bug und das rückwärtige M-60 sorgen für gute Feuerkraft. Vorsicht: Das Bug-MG ist um 360° schwenkbar und kann das eigene Boot treffen!

Das Tango-Schiff

Das Tango kommt groß, schwerfällig und langsam daher, kann aber mächtig austeilen und dient als mobiler Einstiegspunkt. Außerdem ist es stark genug gepanzert, um allen kleinen Kalibern zu trotzen. Selbst mit einer Panzerfaust braucht es vier direkte Treffer, um den Kahn zu versenken. Das Schiff verfügt über ein Heli-Pad. Gut gemeinter Rat an alle Helikopter-Piloten: Wenn Sie kein absoluter Top-Pilot sind, landet Ihr Flattermann im Wasser, statt Munition aufzunehmen. Piloten können jedoch knapp über dem Landplatz schweben – die Reparatur und der Nachschub klappen auch so.

Die Jets

Auch wenn die schnellen Flieger nur auf wenigen Karten zum Einsatz kommen, sind sie oft spielentscheidend.

A-7 Corsair vs. MiG-17

Sowohl die amerikanische A-7 als auch die sowjetische MiG-17 haben je eine Bordkanone und Bomben. Vorteil der MiG: Beim Angriff auf Bodenziele stehen pro Ladezyklus vier Bomben zur Verfügung – ein Corsair-Pilot muss schon nach zwei Abwürfen warten, bis neue Munition verfügbar ist. Egal welche der Maschinen Sie fliegen: Üben Sie den Bombenabwurf vorher und klinken Sie Ihre Waffen nie im Rückenflug aus.

F-4 Phantom vs. MiG-21

Die MiG-21 ist mit Abstand der schnellste Jet – das macht es dem Piloten schwer, Ziele anzuvisieren. Sowohl das Bordgeschütz als auch die ungelenkten Raketen eignen sich gegen Bodenziele oder langsam fliegende Hubschrauber. Für den Luft-Luft-Kampf ist die Phantom unangefochtener Meister. Die Lenkraketen eignen sich gegen fliegende Ziele und besetzte Fahrzeuge am Boden. Als Sekundärwaffe hängen unter dem Jet Napalm-Kanister. Bereits nach drei Bombenabwürfen müssen Sie nachladen. Fahrzeuge nehmen nur geringen Schaden – Infanterie hat im Feuersturm jedoch keine Chance. Werfen Sie Napalm stets im waagerechten Tiefflug ab.

Spezialwaffen

Der C-4-Trick

Der amerikanische Ingenieur kann C-4-Bomben legen und per Fernbedienung zünden. Wenn Sie eines der Päckchen direkt an ein Fahrzeug werfen, bleibt es haften. So können Sie Vehikel verminen und warten, bis der Feind einsteigt und davonbraust. Das gespickte Fahrzeug können Sie ohne Entfernungsbegrenzung hochgehen lassen.

Die „Fackel"

Schöner Übersetzungsfehler: „Fackel" bedeutet hier natürlich Schneidbrenner. Mit diesem Werkzeug zerlegt der US-Ingenieur feindliche Fahrzeuge im Handumdrehen.

SA-7

Der Experte für schwere Waffen aufseiten der NVA kann mit dieser Luftabwehrrakete den US-Piloten gewaltig den Tag vermiesen. Die Reichweite lässt etwas zu wünschen übrig. Für beste Ergebnisse schießen Sie von vorne oder direkt von hinten auf Ihr Ziel.

Bouncing Betty, Krähenfüße und Bambusfalle

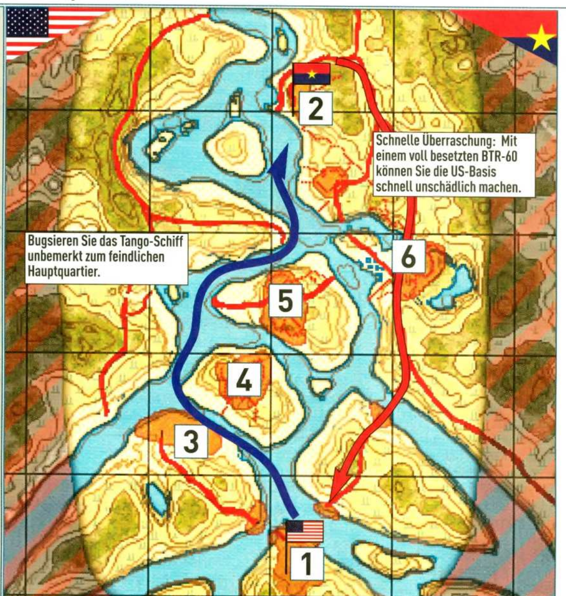
Spicken Sie Gebäude, Brücken und andere Engpässe mit diesen fiesen NVA-Fallen. Die hinterlistigen Waffen werden vom Feind meistens übersehen. Passen Sie aber auf: Fallen unterscheiden nicht zwischen Freund und Feind.

Operation Wildhüter: Der große Kampf um die Inseln

Allgemeine Hinweise Zu Wasser, zu Lande und in der Luft geht es auf dieser Karte gleichermaßen zur Sache. Gute Piloten auf beiden Seiten können besonders zu Spielbeginn Truppen zu weit entfernten Flaggen transportieren.

US-Taktiken Ihr größtes Problem sind die Mi-8-Helikopter der NVA. Nur sehr gute Piloten schaffen es, diese Monster vom Himmel zu holen. Vom Boden aus haben Sie nur mit den Geschützen der Patrouillenboote eine echte Chance. Nutzen Sie unbedingt den mobilen Einstiegspunkt auf dem Tango-Boot. Versuchen Sie, den Kahn möglichst unbemerkt nahe an die NVA-Basis zu bringen, um so den Feind aus dem Hinterhalt im eigenen Stützpunkt anzugreifen.

NVA-Taktiken Nutzen Sie die Helikopter sinnvoll – Ihre Gegner können die Mi-8 nur schwer abschießen. Halten Sie aus der Luft unbedingt Ausschau nach dem großen US-Boot und vernichten Sie es. Im Gegensatz zur NVA-Basis ist das Lager der Gegner von zwei Seiten zugänglich. Ein voll besetzter BTR-60 kann über die Straße im Osten schnell in den US-Stützpunkt eindringen und immensen Schaden anrichten, vielleicht sogar die Flagge erobern.



1. US-Basis [US]
2 M.U.T.T./2 UAZ 469
1 Huey-Helikopter
1 Huey-Kampfheli
1 Tango
(mobiler Einstiegspunkt)
2 P.B.R./2 Sampan

2. NVA-Lager [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Mi-8 Kargo
1 Mi-8
1 M-113/1 BTR-60
2 P.B.R./2 Sampan

3. Mekong-Dorf [neutral]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M-113/1 BTR-60

4. Westinsel [neutral]
2 P.B.R./2 Sampan

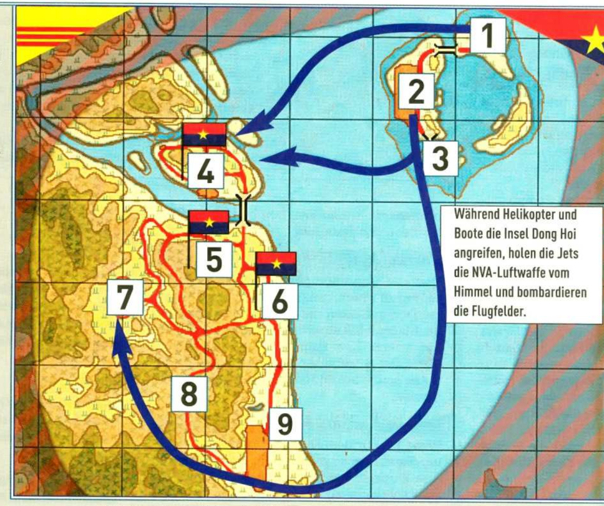
5. Mittelinsel [neutral]
1 P.B.R./1 Sampan

6. Buchtlager [neutral]
2 M.U.T.T./2 UAZ 469
2 P.B.R./2 Sampan
Anmerkung: Je ein Boot und ein Jeep erscheinen im Dorf nördlich der Flagge.

Operation Flammenpfeil: Duell am Himmel

Allgemeine Hinweise Es gibt zwar neun Einstiegspunkte, jedoch nur drei Flaggen – diese sind allesamt in NVA-Hand. Luftüberlegenheit spielt hier die entscheidende Rolle. Beide Kriegsparteien verfügen über Helikopter und Flugzeuge. Die Einstiegspunkte ohne Flagge können neutralisiert werden, indem die dazugehörigen Kontrolltürme zerstört werden.

Gezielte Sabotage Mit zehn Sprengladungen (NVA: SA-7; USA: M14) lässt sich ein Kontrollturm (Punkte 1, 2, 3, 7, 8 und 9) irreparabel vernichten. Der dazugehörige Einstiegspunkt und alle Fahrzeuge sind dann für den Gegner verloren. Versuchen Sie, unbemerkt in einen der gegnerischen Stützpunkte einzudringen und die Sprengsätze zu legen. Alle Bomben müssen am Fuß des Turmes innerhalb der vier Stelzen liegen. Jagen Sie die ganze Chose erst hoch, wenn alle zehn Sprengladungen gelegt sind. Da Sie nicht genügend Munition haben, müssen Sie bis zu zweimal nachladen. Die US-Truppen haben es da leicht: An jedem Turm der NVA steht eine Munitionskiste. Die Nordvietnamesen müssen sich in der näheren Umgebung Nachschub besorgen, sind dafür aber durch den Raum im Turm vor den Blicken und Geschossen des Gegners geschützt.



US-Taktiken Um den ständigen Ticket-Verlust zu verlangsamen, müssen Sie wenigstens eine Flagge erobern – und das möglichst schnell. Hervorragendes Ziel ist die Insel Dong Hoi im Norden. Bringen Sie per Chinook und über den Seeweg Soldaten zur Insel und erobern Sie die Flagge. Wichtig ist, dass fähige Piloten mit den Phantom-Jägern die gegnerische Luftwaffe in Schach halten.

NVA-Taktiken Setzen Sie komplett auf Verteidigung. Der Gegner kommt aus der Luft oder über den Seeweg. Gegen die feindliche Luftwaffe setzen Sie sich mit SA-7-Raketen, eigenen Jägern und den ZSU-Flakpanzern zur Wehr. Boote lassen sich hervorragend mit den Hubschraubern aus dem Wasser schießen. Vermeiden Sie, dass der Feind überhaupt einen Fuß an Land bekommt.

1. US-Helikopter-Basis
1 ACH-47
2 Cobra
1 Tower

2. US-Flugfeld
2 F4-Phantom
1 A-7 Corsair
1 Tower

3. US-Hafen
3 P.B.R.
1 Tango
1 Tower

4. Die Insel Dong Hoi [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Sheridan/1 T-54

5. Die Ruinen [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Sheridan/1 T-54

6. Die Strandfront [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Sheridan/1 T-54

7. NVA-Flugfeld West
1 UAZ 469, 2 MiG-21
1 Tower

8. NVA-Helikopter-Basis
1 UAZ 469
1 ZSU, 2 Mi-8
1 Tower

9. NVA-Flugfeld Süd
2 MiG-17
1 ZSU, 1 Tower

Das Ia-Drang-Tal: Kesselschlacht am trockenen Flussbett

1. US-Basis [US]
1 ACH-47
1 Huey-Helikopter
1 Huey-Kampfheli
1 Sheridan/1 PT-76
1 F4-Phantom
1 mobiler Einstiegspunkt

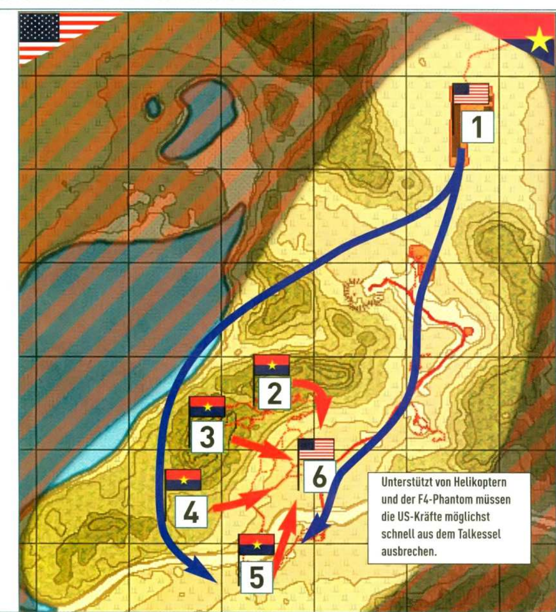
2. Östlicher Hügel [NVA]
1 ZSU
4 M46
1 mobiler Einstiegspunkt

3. Westlicher Hügel [NVA]
1 ZSU

4. Basislager [NVA]
1 M-113/1 BTR-60

5. Das Flussbett [NVA]
1 Sheridan/1 PT-76
1 mobiler Einstiegspunkt

6. LZ X-Ray [US]
–



Allgemeine Hinweise Die NVA hat hier eindeutige Geländevorteile, dafür aber eine schlechtere Ausrüstung. Beide Seiten verfügen über mobile Einstiegspunkte, die für Angriffe aus dem Hinterhalt genutzt werden können. Beachten Sie, dass bei den beiden Flaggen auf dem Hügel keine Fahrzeuge für die US-Truppen erscheinen.

US-Taktiken Eine einzelne F4-Phantom steht zur Verfügung. Ein guter Pilot kann die NVA-Stellungen durch gezielte Napalm-Angriffe unterdrücken. Achten Sie aber unbedingt darauf, wo Sie Ihre Bomben abwerfen – allzu leicht treffen Sie die eigenen Leute. Nutzen Sie in jedem Fall den mobilen Einstiegspunkt. Werfen Sie die Kiste nach Möglichkeit hinter den feindlichen Linien ab und erobern Sie von dort aus die Stellungen der NVA.

NVA-Taktiken Mit den vier Artilleriegeschützen auf dem östlichen Hügel können Sie die Landezone X-Ray unter Dauerbeschuss nehmen. Dafür brauchen Sie natürlich Beobachter, die den Schützen per Fernglas Ziele zuweisen. Versuchen Sie, die Landezone möglichst früh im Spiel zu überrennen. Die beiden Flakpanzer auf den Hügeln sind Ihre beste Waffe gegen die Lufthoheit der US-Truppen.

Landungszone Albany: Wettrennen um die Kontrollpunkte

1. LZ X-Ray [US]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M110/1 UAZ 469
1 M-113/1 BTR-60

2. LZ Columbus [neutral]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M-113/1 BTR-60

3. LZ Albany [neutral]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M-113/1 BTR-60
1 M46
(südlich von LZ-Albany)

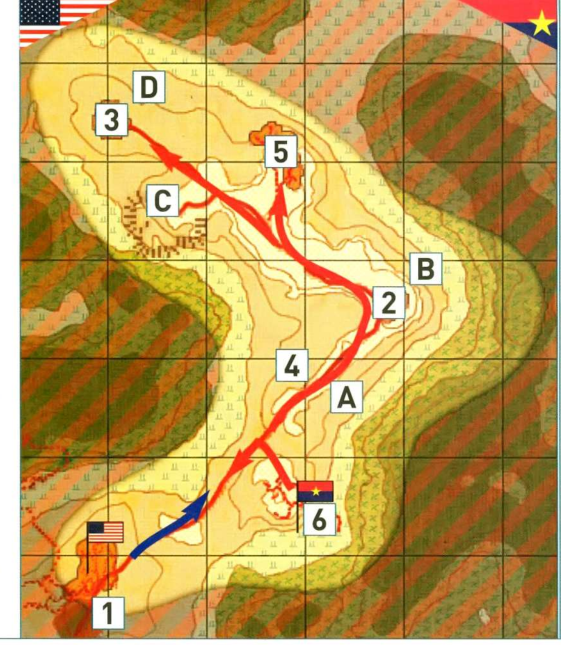
4. Die Anhöhe [neutral]
2 M46

5. Der Bauernhof [neutral]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
3 M46 [ANMERKUNG: Auf der Karte im Spiel ist ein viertes Geschütz zu sehen, es ist aber nicht vorhanden!]

6. Die Lichtung [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M-113/1 BTR-60

A: Mobiler Einstiegspunkt USA

B, C, D: NVA-Tunnelausgänge



Allgemeine Hinweise Beim Wettrennen um die Flaggenpunkte ist die NVA im Vorteil. Außerdem besitzen die Vietnamesen die schlagkräftigste Waffe auf diesem Schlachtfeld: den BTR-60-Schützenpanzer.

Mobile Einstiegspunkte Sobald die NVA wenigstens zwei Flaggen hält, erscheint für die USA ein mobiler Einstiegspunkt. Dieser ist natürlich nicht sonderlich mobil, da keine Hubschrauber vorhanden sind. Halten die USA wenigstens drei Flaggen, so bekommt die NVA einen mobilen Einstiegspunkt. Bei vier US-Flaggen sind es zwei, bei fünf US-Flaggen drei Tunnelausgänge.

US-Taktiken Die Krux an dieser Karte: der Feind bekommt mehr mobile Einstiegspunkte, wenn Sie mehr Flaggen erobern. Oft werden die Tunnelausgänge vernachlässigt und nicht verlegt – suchen und finden Sie die Punkte, um Angriffe aus dem Hinterhalt bereits im Keim zu ersticken.

NVA-Taktiken Nutzen Sie Ihren Vorsprung, um die Flaggen schnell einzunehmen. Rücken Sie zur Anhöhe vor und besetzen Sie die Artillerie. Von hier aus können Sie den US-Vorstoß stoppen oder wenigstens aufhalten, während ein Stoßtrupp weiter nach Norden eilt, um die Flaggen einzunehmen. Wenn Sie erstmal im Vorteil sind, konzentrieren Sie sich auf den mobilen Einstiegspunkt der USA.

Operation Hastings: Die Schlacht am Fluss

Allgemeine Hinweise Auf dieser ausgewogenen Eroberungskarte sind – wie so oft – die Hubschrauber beider Seiten der Schlüssel zum Erfolg. Die NVA-Kräfte haben den Vorteil schlagkräftiger, amphibischer Fahrzeuge und besitzen einen mobilen Einstiegspunkt. Der Fluss kann an flachen Stellen durchfahren werden. Sie erkennen die Passagen am Gestrüpp im Wasser. Da der amerikanische Sheridan im Gegensatz zum PT-76 nicht schwimmen kann, ist die Mobilität der US-Truppen eingeschränkt.

US-Taktiken Benutzen Sie die Patrouillenboote und Ihren einzigen Jäger, um sich der feindlichen Helikopter zu erwehren. Fliegen Sie nach Möglichkeit zu zweit in den Kampf-Hueys, um mit den Gattling-Geschützen gegen Luftziele vorgehen zu können.

NVA-Taktiken Sie verfügen über zwei amphibische Fahrzeuge – den PT-76 und den BTR-60. Somit sind Sie auf dieser Karte weitaus mobiler als der Gegner. Nutzen Sie die Möglichkeit, vom Wasser her anzugreifen und so den Feind zu überrumpeln. SA-7-Schützen können aus dem Dschungel-Dickicht die gegnerische Luftüberlegenheit in Schach halten.



1. US-Basis [US]
1 A-7 Corsair
1 Huey-Helikopter
2 Huey-Kampfheli
1 M-113/1 BTR-60
2 P.B.R./2 Sampan

2. Vorgelagerte Feuerstellung [neutral]
1 M-113/1 BTR-60

3. Der Tempel [neutral]
1 Sheridan/1 PT-76
1 P.B.R./1 Sampan

4. Die Plantage [neutral]
1 Sheridan/1 PT-76
1 P.B.R./1 Sampan

5. Das Fischerdorf [neutral]
1 M-113/1 BTR-60
1 P.B.R./1 Sampan

6. NVA-Basis [NVA]
1 MiG-17
1 Sheridan/1 PT-76
1 M-113/1 BTR-60
1 P.B.R./1 Sampan
2 Mi-8
1 mobiler Einstiegspunkt

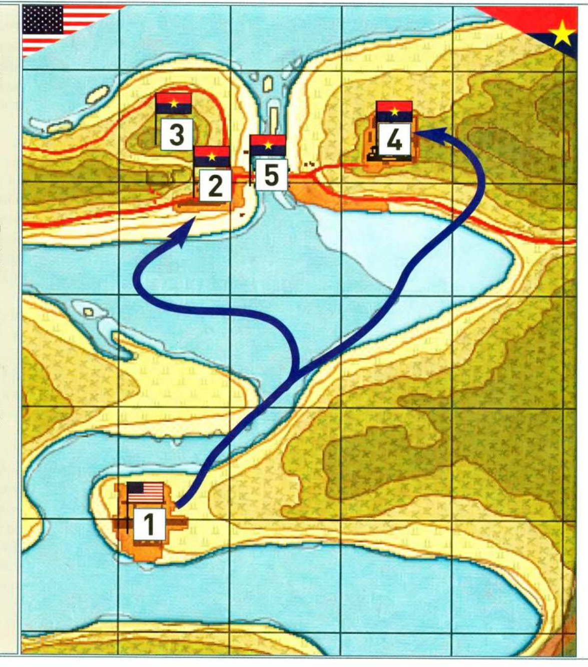
X: An diesen Stellen ist der Fluss flach genug, um ihn mit Fahrzeugen zu überqueren

Operation Irving: Invasion aus der Luft

Allgemeine Hinweise Die US-Truppen müssen das Gebiet der NVA angreifen und verfügen über drei Hubschrauber, eine Phantom und ein Patrouillenboot. Die Vietnamesen haben – vom weiten Landweg abgesehen – keine Möglichkeit, zur US-Basis vorzudringen.

US-Taktiken Fliegen Sie nicht alleine los! Warten Sie mit den Helikoptern und dem Boot, bis alle Spieler einen Platz ergattert haben – sonst stehen die Soldaten nutzlos in der Basis herum. Besonders wichtig: Nehmen Sie den mobilen Einstiegspunkt an den Haken, um gefallenen Truppen eine Startmöglichkeit im Feindgebiet zu geben. Ein guter Angriffspunkt sind die Tempelruinen auf dem Berg – werfen Sie die Einstiegskiste im Osten hinter der Ruine ab.

NVA-Taktiken Der Feind kommt aus der Luft – starten Sie also mit einer SA-7 im Gepäck und suchen Sie sich eine Munitionskiste. Wenn das Team gut zusammenarbeitet, können Sie die erste Angriffswelle mit einem Feuerwerk erster Güte empfangen. Achten Sie darauf, nicht mit allen anderen Soldaten im Pulk zu stehen, sondern sich gut zu verteilen. Der Weg zur US-Basis ist viel zu weit, als dass Sie in die Offensive gehen könnten.



1. US-Basis [US]
2 Huey-Kampfheli
1 ACH-47
1 Sheridan
1 P.B.R.
1 F4-Phantom
1 mobiler Einstiegspunkt

2. Der Innenhof [NVA]
1 Scooter/1 Scooter
1 ZSU
1 BM-21
1 mobiler Einstiegspunkt

3. Der Artilleriehügel [NVA]
2 M46/2 M46
1 Scooter/1 Scooter

4. Die Tempelruinen [NVA]
2 M46/2 M46
1 M.U.T.T./1 Scooter
1 Sheridan/1 BM-21
1 mobiler Einstiegspunkt

5. Die Brücke [NVA]
1 Sheridan/1 T-54

Hue – 1968: Der Wettlauf in der Stadt

1. Die Nordostbrücke [NVA]
1 UAZ 469
1 T-54
1 BTR-60
1 Scooter/1 Scooter
1 BM21

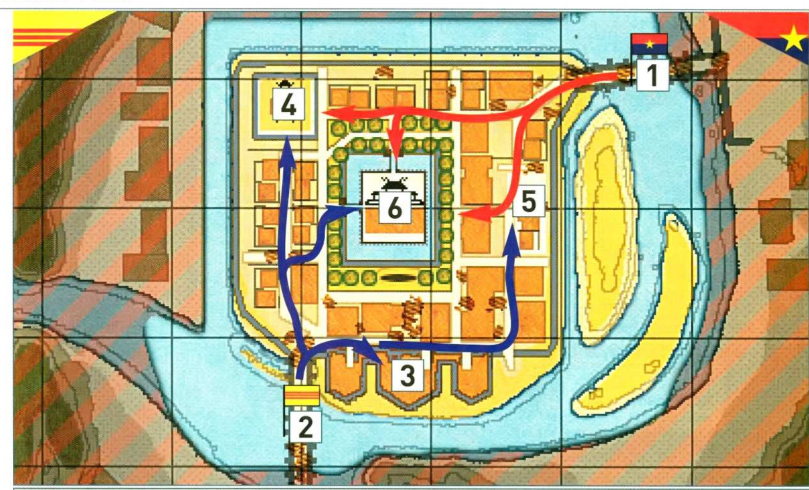
2. Die Südbrücke [US]
2 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Patton
1 M-113

3. Die Zitadelle [neutral]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469

4. Die Pagode [neutral]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Scooter/1 Scooter

5. Das Hotel [neutral]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Scooter/1 Scooter

6. Der Purpur-Palast [neutral]
1 Patton/1 T-54
1 M-113/1 BTR-60



Allgemeine Hinweise Das Szenario ist für beide Parteien ziemlich ausgeglichen. Fußtruppen sind hier wichtiger als Panzer, da Sie ohne Häuserkampf nicht weit kommen. Weil überall Schleichwege existieren, sind Sie per pedes flexibler und schneller. Um weitere Entfernungen zurückzulegen, sind die Scooter und Jeeps erste Wahl. Der größte Zankapfel ist der zentral gelegene Palast, da sich mit den Panzern übersichtliche Punkte wie die Brücken effektiv verteidigen lassen.

US-Taktiken Sie schwächen die NVA enorm, wenn Sie es schaffen, die Nordostbrücke einzunehmen. Zwar bekommen Sie kaum etwas an diesem Flaggenpunkt, Sie unterbinden aber den Großteil des feindlichen Nachschubs und können die Stadt aus zwei Richtungen angreifen.

NVA-Taktiken Setzen Sie ein paar Mann in den BTR-60, um die Flaggen schneller auf Ihre Seite zu ziehen. Nutzen Sie die Schlagkraft des Schützenpanzers aus – in diesem Terrain und bei den kurzen Distanzen ist er fast unbesiegbar.

Quang Tri – 1968: Sturmangriff der NVA

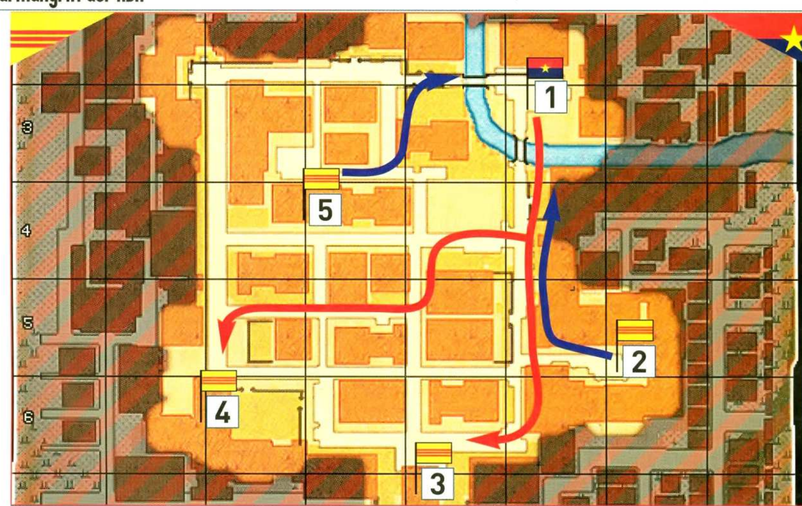
1. Die Nordstadt [NVA]
1 Patton/1 T-54
1 M-113/1 BTR-60
1 PT-76

2. Die Gasse [US]
1 PT-76

3. Städtisches Gebäude [US]
1 Patton/1 T-54

4. Der Funkturm [US]
1 Patton/1 T-54
1 M-113/1 BTR-60

5. Die Amtsstuben [US]
–

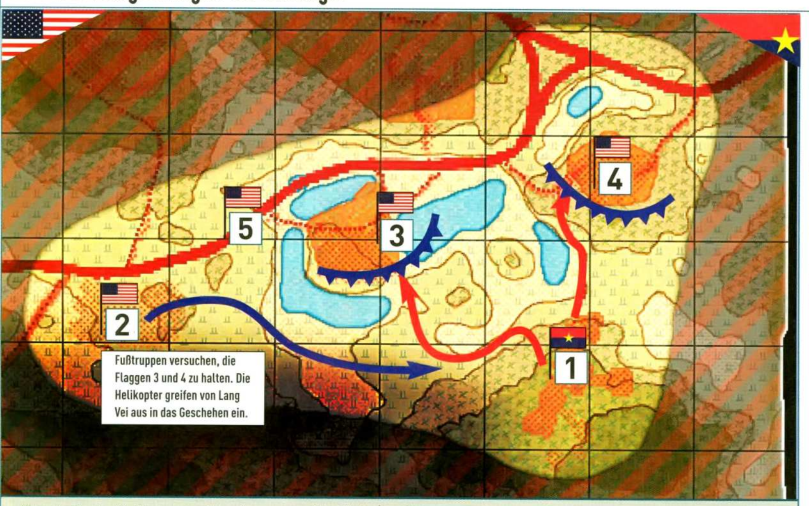


Allgemeine Hinweise Das Stadtgebiet von Quang Tri ist in der Hand der US-Truppen. Von Nordosten her startet die NVA ihren Angriff. Die Nordvietnamesen haben mehr Fahrzeuge und können so besonders zu Spielbeginn schnell Boden gewinnen. Die Ruinen bieten jedoch so viele hervorragende Verstecke für Infanteristen.

US-Taktiken Rücken Sie von Punkt 2 und 5 auf die Brücken vor. Sie brauchen möglichst viele LAW-Schützen, um den Vorstoß der NVA zu stoppen. Ingenieure legen an den Zufahrtsstraßen zu den Flaggen Minen. Einige Spieler sollten auch an den Punkten 3 und 4 einsteigen, um die Fahrzeuge an die Front zu bringen.

NVA-Taktiken Nutzen Sie Ihren Vorsprung! Die US-Spieler wissen nicht, wo Sie zuschlagen, und müssen sich zwangsläufig verteilen. Besetzen Sie den BTR-60 voll und versuchen Sie, schnell ganz in den Süden vorzustoßen. Lassen Sie die anderen Flaggen links liegen und rollen Sie so das Feld von hinten auf.

Der Fall von Lang Vei: Angriff aus den Bergen



1. Die Erhebung [NVA]
1 Mi-8
1 Mi-8 Cargo (mobiler Einstiegspunkt)
1 Sheridan/1 ZSU
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 mobiler Einstiegspunkt

2. Lang-Vei-Basis [US]
1 Cobra
1 Sheridan/1 BM21
2 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Huey-Helikopter

3. Das Dorf [US]
2 M.U.T.T./2 UAZ 469
1 mobiler Einstiegspunkt

4. Das Alte Französische Fort [US]
1 M.U.T.T./1 BM21
1 PT-76
1 M.U.T.T./1 UAZ 469

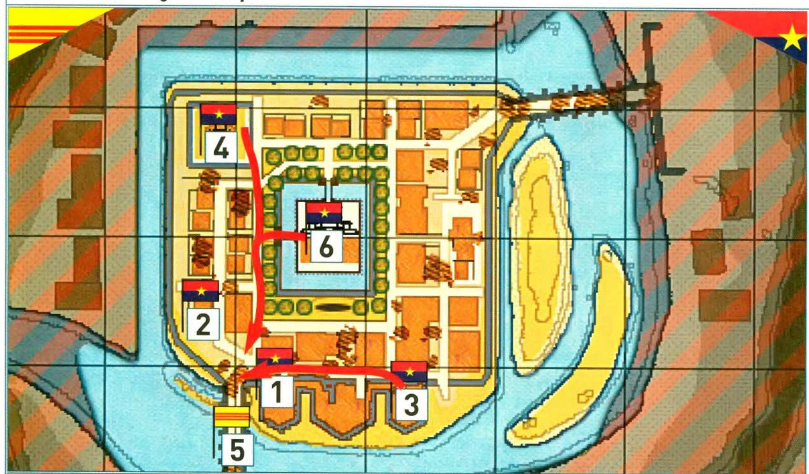
5. Die Straßensperre [US]
2 M.U.T.T./2 UAZ 469

Allgemeine Hinweise Die Dämmerung macht es sehr schwer, den Feind zu erkennen. Die NVA kann von ihrer Position auf dem Hügel sehr schnell zu den kleinen US-Posten vorrücken.

US-Taktiken Das Dorf und das Fort sind die ersten Angriffsziele der NVA. Versuchen Sie nicht, den Gegner auf dem Hügel anzugreifen, sondern die Flaggen zu halten. In Lang Vei steht eine Cobra – besetzen Sie den Heli mit zwei Mann, um die Luft-Luft-Raketen gegen die gegnerischen Mi-8 einzusetzen. Gute Heli-Piloten können den Sheridan aus der Hauptbasis zur Front transportieren.

NVA-Taktiken Stoßen Sie zum Fort durch. Wenn Sie diese Flagge erobern, erhalten Sie wertvollen Nachschub, unter anderem einen PT-76. Machen Sie Gebrauch von Ihrem mobilen Einstiegspunkt, um näher an den feindlichen Stellungen zu erscheinen. Mit der ZSU holen Sie die amerikanischen Helis vom Himmel.

Hue Rückeroberung: Der Kampf an der Südbrücke



1. Die West-Zitadelle [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Scooter/1 Scooter

2. Hauptquartier [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469

3. Die Ost-Zitadelle [NVA]
1 Patton/1 T-54

4. Die Pagode [NVA]
1 M-113/1 BTR-60
1 Scooter/1 Scooter

5. Die Südbrücke [US]
2 Patton
2 M-113/1 BTR-60
1 M.U.T.T./1 UAZ 469

6. Der Purpur-Palast [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 T-54

Allgemeine Hinweise Die Punkteverteilung hat sich gegenüber der ersten Hue-Karte durchweg geändert. Die amerikanischen Truppen haben die bessere Ausrüstung, müssen jedoch durch das Nadelöhr Brücke vorankommen.

US-Taktiken Die US-Streitkräfte sind gezwungen, möglichst schnell den Durchbruch zu schaffen und in die Stadt vorzurücken. Falls das zu lange dauert, treffen die Panzer von den weiter entfernten Punkten ein, was die Sache wesentlich erschwert. Zu Fuß haben Sie die Möglichkeit, unbemerkt an der Stadtmauer entlang zu entkommen und einen zweiten Punkt zu erobern.

NVA-Taktiken Anfangs haben Sie leichtes Spiel, da die Eindringlinge nur einen Weg in die Stadt haben. Legen Sie sich mit Panzerfäusten vor der Brücke auf die Lauer, verminen Sie die Straße und werfen Sie Granaten auf die Brücke. Sehr praktisch: Fahren Sie den Panzer von Punkt 3 zur Flagge daneben, falls Sie die GIs lange genug hinhalten können. Von der Mauer aus haben Sie freies Schussfeld direkt auf den US-Startpunkt.

Khe-Sahn-Belagerung: Eingekreiste US-Truppen

1. Hügel 689 [NVA]
1 M-113/1 PT-76
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
3 M46/3 M46
1 mobiler Einstiegspunkt

2. Lang-Vei-Basis [NVA]
1 M110/1 PT-76
1 M.U.T.T./1 UAZ 469

3. Das Dorf [US]
1 M-113/1 PT-76
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 mobiler Einstiegspunkt

4. Das Alte Französische Fort [NVA]
1 M-113/1 PT-76
1 M.U.T.T./1 UAZ 469

5. Lager an der Ca-Lu-Brücke [NVA]
1 MiG-21
1 MiG-17
1 Mi-8
1 M110/1 ZSU
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M-113

6. Gefechtsbasis Khe Sahn [US]
1 Corsair
1 F4-Phantom
1 Huey-Kampfheli
1 Cobra
2 M.U.T.T./2 UAZ 469
1 PT-76

Allgemeine Hinweise Die USA sind umzingelt – im Osten und Westen hat die NVA je zwei Kontrollpunkte.

US-Taktiken Ihr Hauptziel muss das Lager auf Hügel 689 sein. Teilweise überdachte Schützengräben und drei auf Ihre Hauptbasis gerichtete Artilleriegeschütze stellen eine enorme Bedrohung dar. Greifen Sie aus der Luft an, während die Infanterie den Hügel entlang der Gräben stürmt.

NVA-Taktiken Nutzen Sie Ihren Vorteil zu Spielbeginn und greifen Sie die US-Truppen massiv in ihrem Hauptquartier in Khe Sahn an. Auf Hügel 689 kann die Artillerie die US-Basis unter schweren Beschuss nehmen, während Hubschrauber und Jets bei Punkt 5 aufsteigen und von Osten her angreifen. Wenn Sie simultan noch das Dorf (Punkt 3) angreifen, bringen Sie den Gegner schwer in Bedrängnis.

Der Ho-Chi-Minh-Pfad: US-Vorstoß in den Dschungel

1. Einsatzpunkt [US]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M-113/1 BTR-60
1 Sheridan/1 PT-76

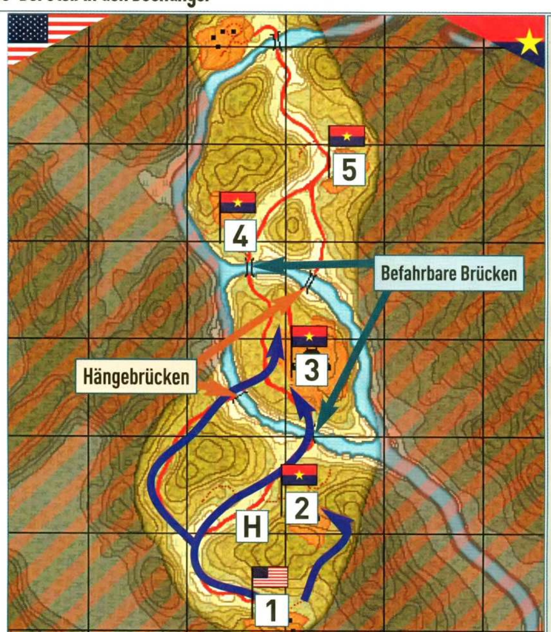
2. Südlicher Wachposten [NVA]
1 M110
1 M.U.T.T./1 UAZ 469

3. Der Tempel [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
2 M46

4. Der Alte Schrein [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M46

5. Nördlicher Wachposten [NVA]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 Sheridan/1 PT-76
2 M46
1 mobiler Einstiegspunkt

H: Baumstammfallen



Allgemeine Hinweise Der Ho-Chi-Minh-Pfad ist, mit Ausnahme des US-Stützpunktes ganz im Süden, komplett in NVA-Hand. Das unwegsame Gelände und der dichte Dschungel machen das Kampfgebiet unübersichtlich. Nadelöhr der Karte sind die vier Brücken.

US-Taktiken Sichern Sie zunächst den südlichen Bereich. Rücken Sie dafür mit den Fahrzeugen vor, während die Infanterie auf dem Trampelpfad direkt auf den südlichen Wachposten vorrückt. Passen Sie auf die Baumstammfallen auf. Überqueren Sie den Fluss simultan an beiden Brücken, um zum Tempel vorzurücken.

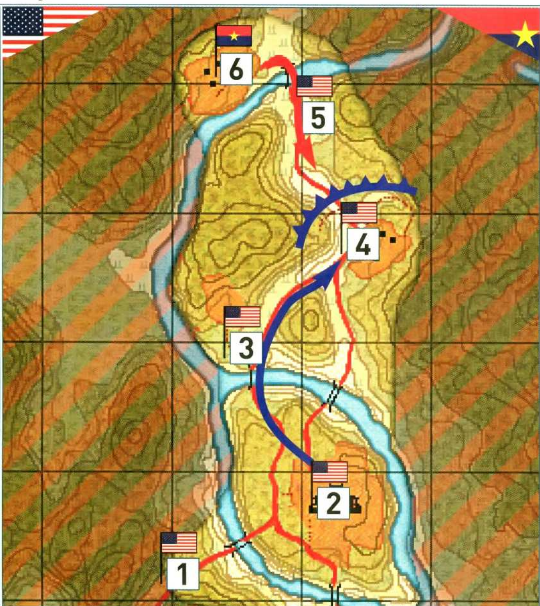
NVA-Taktiken Die US-Fahrzeuge müssen über die Straße kommen, es gibt keinen anderen Weg. Nutzen Sie die Fallen, um Baumstämme auf unvorsichtige Amerikaner purzeln zu lassen. Sollte der Gegner den südlichen Wachposten erobern, müssen Sie die Brücken südlich vom Tempel verteidigen. Nutzen Sie dafür unbedingt die Artillerie.

Kambodscha-Invasion: Sturmangriff auf dem Ho-Chi-Minh-Pfad

Allgemeine Hinweise Die US-Truppen müssen den Vorstoß der NVA entlang des Ho-Chi-Minh-Pfades aufhalten. Beide Parteien stoßen zu Spielbeginn mit zwei sehr nahe beieinander liegenden Flaggen aufeinander.

US-Taktiken Lassen Sie die Vietnamesen gewähren, indem Sie nicht am nördlichen Punkt (erste Feuerstelle) einsteigen. Einige der Einstiegspunkte sind so nahe an der Brücke, dass Sie sofort ausgeschaltet werden. Gehen Sie lieber wie folgt vor: Der Großteil der Truppe steigt an der zweiten Feuerstelle ein. Verminen Sie die Straße etwas weiter im Norden und lauern Sie den anstürmenden Vietnamesen auf. Einige Spieler sollten am Schrein und am Tempel einsteigen und die Fahrzeuge zur Weggabelung bringen. Versuchen Sie hier, den Feind zu stoppen.

NVA-Taktiken Nutzen Sie unbedingt die mobilen Einstiegspunkte und halten Sie sich von den Straßen fern. Die US-Truppen erwarten einen gradlinigen Angriff. Um den Gegner zu überraschen, schlagen Sie sich unbemerkt durch den Dschungel und versuchen, ungeschützte Flaggen hinter den feindlichen Linien einzunehmen. Wenn dies gelingt, können Sie den Feind von zwei Seiten in die Zange nehmen.



1. Die Hängebrücke [US]
–

2. Der Tempel [US]
1 M110/1 UAZ 469
1 Sheridan/1 PT-76

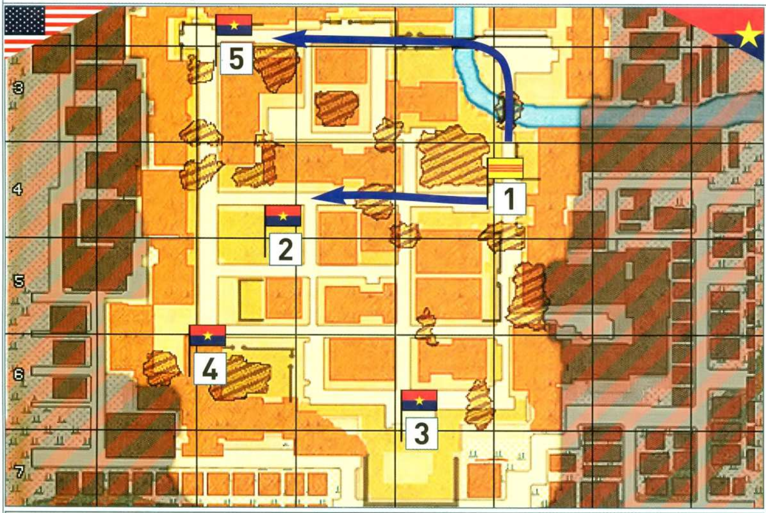
3. Die Schrein-Brücke [US]
1 Sheridan/1 PT-76

4. Zweite Feuerstellung [US]
1 M.U.T.T./1 UAZ 469
1 M-113/1 BTR-60

5. Erste Feuerstellung [US]
1 PT-76
Erscheint hinter der Brücke in der NVA-Basis

6. Vietcong-Basis [NVA]
2 M46
2 mobile Einstiegspunkte

Quang Tri – 1972: Schlagabtausch in der zerstörten Stadt



1. Die Lichtung [US]
1 Patton
1 M110
1 M-113/1 BTR-60
1 Sheridan/1 PT-76

2. Die Amtsstuben [NVA]
–

3. Städtisches Gebäude [NVA]
1 T-54
1 M-113/1 BTR-60
1 Sheridan/1 PT-76

4. Der Funkturm [NVA]
1 Scooter/1 Scooter
1 Sheridan/1 BM-21

5. Das Lagerhaus [NVA]
1 Sheridan/1 BTR-60

Allgemeine Hinweise Die Straßen von Quang Tri sind durch riesige Schuttberge versperrt. Kettenfahrzeuge schaffen es mit Mühe, über die Hindernisse zu kommen. Trotzdem ist es sehr schwer, Fahrzeuge durch die zerstörte Stadt zu lenken. Für die Infanterie gibt es jedoch an jeder Straßenecke ein gutes Versteck.

US-Taktiken Sie haben hier mehr und bessere Fahrzeuge als der Gegner. Der Weg vom Startpunkt zum Lagerhaus (Punkt 5) ist eben und gut befahrbar – starten Sie hier Ihren ersten Angriff. Ihr Hauptquartier ist nur schwer einnehmbar (1:30 Minuten Eroberungszeit) und muss daher weniger stark verteidigt werden.

NVA-Taktiken Alle Kontrollpunkte der NVA sind in 30 Sekunden von einem einzelnen Gegner einnehmbar. Sie müssen sich daher voll auf die Verteidigung konzentrieren. Der Verlust einer Flagge ist zu verschmerzen – schließlich haben Sie dann immer noch die Mehrzahl der Kontrollpunkte.

Far Cry

Neben der fulminanten Grafik punktet Far Cry auch spielerisch. In unserer ausführlichen Komplettlösung begleiten wir Sie durch alle 20 Levels und verraten Ihnen die geheimen Tricks und Kniffe im Kampf gegen Söldner und Mutanten. Als Schwierigkeitsgrad haben wir „Mittel" gewählt.

ERST GUCKEN, DANN SCHIESSEN!

Nutzen Sie das Fernglas

Bereits auf mehrere hundert Meter können Sie Feinde mit dem Fernglas ausmachen. Der Clou an der Sache: Jeder erspähte Widersacher wird auf Ihrem Radar angezeigt. An der Farbe des Punktes erkennen Sie, ob der Gegner ahnungslos (grün), aufmerksam (gelb), alarmiert (orange) oder im Kampf (rot) ist. Obendrein können Sie auch die Gespräche der Söldner belauschen – teilweise sehr amüsant. Scannen Sie in regelmäßigen Abständen die Umgebung, um sich ein Bild von der Lage zu machen.

Cry-Vision macht die Nacht zum Tag

Das Nachtsichtgerät ist in fast allen Situationen Ihr perfektes Aufklärungsgerät. Die Körperwärme der Gegner lässt diese hell aufleuchten. Besonders im Dschungel erkennt man so die sonst kaum auszumachenden Feinde klar und deutlich. Nachteil: Die Batterie ist relativ schnell leer. Bei schwachem Akku hilft nur vorübergehendes Ausschalten oder zurückgelassene Nachtsichtgeräte der Feinde aufsammeln. Tipp: Warten Sie nach einem Feuergefecht, bis der Energiebalken wieder voll ist.

Waffenzoom

Fast jeder Schießprügel hat eine Zoomfunktion, die gezielte Abschüsse enorm erleichtert. Mit etwas Übung bringen Sie selbst mit der geringen Vergrößerung der MP5 auf große Distanz Kopftreffer an. Für gezielte Fernschüsse sollten Sie wenigstens knien – wer sich flach auf den Boden legt, trifft noch besser.

SCHLEICHEN WIE EIN PROFI

Geheime Infiltration oder Rambo-Style?

Manchmal lässt sich ein ausgewachsenes Feuergefecht nicht vermeiden. Wer sich allerdings ruhig verhält, kann ganze Feindlager lautlos neutralisieren. Das dauert etwas und kann sehr frustrierend sein. Wie Sie *Far Cry* spielen, bleibt Ihnen überlassen. Im Rambo-Stil kriegen Sie es stets mit mehr Feinden auf einmal zu tun – die Schleicher brauchen länger, verbrauchen aber kaum Munition und sparen sich das eine oder andere Loch im Brustpanzer.

Lautlos schleichen

Der aufrechte Gang ist für Profi-Schleicher tabu. Die geringste Chance, vom Feind entdeckt zu werden, haben Sie in der tiefsten Fortbewegungsart – sprich robbend. In der Hocke kommen Sie schneller voran und sind trotzdem gut getarnt. Natürlich sollten Sie Wege und Straßen meiden und sich nach Möglichkeit im Gebüsch vorantasten. In diesem Stil können Sie an ganzen Gegnerhorden vorbeischleichen.

Lautlos schießen

Ewiges Anschleichen bringt gar nichts, wenn Sie anschließend mit dem Sturmgewehr herumballern. Neben dem Messer können Freunde der leisen Sohle auch mit der MP5SD zuschlagen. So lange Ihr Opfer nicht selber das Feuer eröffnet, bleiben Sie unentdeckt.

Volle Deckung

Je nach Schwierigkeitsgrad und Spielfortschritt schießen Ihre Widersacher mehr oder weniger präzise. Um nicht zu viel abzubekommen, bleiben Sie stets in Deckung. Lehnen Sie sich aber aus dem Schutz heraus, um selber zu schießen. Je weiter Sie im Spiel kommen, desto pfiffiger werden auch Ihre Gegner.

Gefährliche Gegner zuerst

Erledigen Sie gegnerische Scharfschützen und Geschützmannschaften stets zuerst – am besten aus sicherer Distanz mit dem Präzisionsgewehr. Allzu leicht übersieht man Feinde in Wachtürmen, auf Gebäuden oder auf Bergen. Lassen Sie Ihren Blick also auch einmal nach oben schweifen.

Gut gezielt ist halb getroffen

Egal ob Mensch oder Mutant – der Kopf ist der Schwachpunkt aller Gegner und meist ungeschützt. Ein Treffer zwischen den Ohren schickt die Söldner und Spezialeinheiten sofort auf die Bretter. Bei Helmträgern muss Jack schon eine unbedeckte Stelle treffen.

Taktisch nachladen

Laden Sie Ihre Waffen so oft wie möglich nach. Wenn Sie in einem heißen Gefecht stecken, kann die Nachladezeit Ihr Leben kosten. Wechseln Sie dann lieber auf eine andere Waffe. Sobald Ruhe ist, laden Sie alle Waffen nach. Neben dem Vorteil, niemals mit leerer Knarre einem Gegner gegenüberzustehen, nehmen Sie so auch immer die maximale Menge Munition auf. Denken Sie auch daran, die Granatwerfer der Sturmgewehre nachzuladen.

Gegnerpositionen merken

Anzahl und ursprüngliche Position aller Gegner sind stets gleich. Wenn Jack also ins Gras beißt, merken Sie sich genau, wer sein Lebenslicht ausgepustet hat. Beim nächsten Versuch kommen Sie dem Gegner zuvor.

VIELE WEGE ZUM GLEICHEN ZIEL

Lüftungsschächte

In Gebäuden gibt es oft Lüftungsschächte, durch die Sie hindurchkriechen können. Auf diesem Weg lassen sich Gegner umgehen oder aus dem Hinterhalt angreifen. Wenn Sie einen Schacht sehen, krabbeln Sie auf jeden Fall hinein. Solange Sie nicht schießen, bleiben Sie im Lüftungssystem unentdeckt und können sich so ein besseres Bild von der Situation machen.

Gegner ignorieren

Besonders in den weitläufigen Außenlevels müssen Sie nicht alle Gegner ausschalten. Oft sind Sie besser dran, wenn Sie sich um einen Posten schleichen und die Feinde gar nicht angreifen. Legen Sie größere Strecken mit einem Fahrzeug zurück, können Sie an ganzen Heerscharen von Gegnern vorbeibrettern – das ist meist weniger gefährlich, als die Widersacher anzugreifen.

Alles genau untersuchen

Haben Sie ein Lager oder einen Raum gesäubert, nehmen Sie sich die Zeit, sich umzuschauen. Oft übersieht man Erste-Hilfe-Koffer, Munition, Rüstung oder gar Schlüsselkarten. Viele Gegenstände liegen auf Tischen oder Kisten und sind erst auf den zweiten Blick zu sehen.

FLORIAN WEIDHASE/ANSGAR STEIDLE

Dicke Wummen

Insgesamt gibt es elf Waffen – Sie können aber stets nur vier tragen. Es ist daher wichtig, sich für die richtige Kombination zu entscheiden. Unser Tipp:

1. Das beste verfügbare Sturmgewehr (M4, AG36 oder OICW)
2. Eine Maschinenpistole: P90 für Rambos, MP5 für Schleicher
3. Schrotgewehr oder M249
4. Scharfschützengewehr oder Raketenwerfer

Machete Wenn Sie nah genug an den Feind kommen, ist die Machete absolut tödlich und obendrein lautlos. Sobald aber mehr Schießprügel zur Wahl stehen, muss die Machete zurückbleiben.





Falcon .357 Munition (Magazin/maximal): 8/150
Die Pistole ist nur für den Nahkampf geeignet – ersetzen Sie die Knarre so früh wie möglich durch eine vernünftige Waffe.

MP5SD Munition (Magazin/maximal): 30/300
Für Freunde von Schleichangriffen ist die MP5 das ganze Spiel hindurch absolut unersetzbar. Um Gegner mit gezielten Kopfschüssen außer Gefecht zu setzen, wählen Sie Einzelfeuer.

P90 Munition (Magazin/maximal): 50/300
Wer nichts von lautlosen Angriffen hält, ist mit der P90 gut beraten. Satte 50 Schuss pro Magazin lassen das Kämpferherz höher schlagen.

Schrotgewehr Munition (Magazin/maximal): 10/50
Auf kurze Distanz ist die automatische Schrotflinte unschlagbar. Besonders die zähen Mutanten lassen sich mit diesem Schießprügel gut erlegen.

M4 Munition (Magazin/maximal): 30/300
Gewöhnen Sie sich an, im Einzelschuss-Modus zu feuern. Sie werden feststellen, dass Sie viel besser treffen und weniger Munition verbrauchen.

AG36 Munition (Magazin/maximal): 30/300, Granaten: 1/10
Ein Granatwerfer und die optische Zielhilfe des AG36 machen das M4 überflüssig. Da es hier kein Einzelfeuer gibt, feuern Sie nur kurze Salven ab, um genau zu treffen. Die Granaten verhalten sich in etwa wie normale Handgranaten und fliegen ballistisch.

OICW Munition (Magazin/maximal): 40/300, Raketen: 5/10
Großes Magazin und integrierter Raketenwerfer – das OICW ist der letzte Schrei auf dem Sturmgewehr-Markt. In der Sekundär-Funktion können Sie bis zu fünf Raketen abfeuern, ohne nachzuladen.

M249 Munition (Magazin/maximal): 100/300
Kurz vor Spielende dürfen Sie es richtig krachen lassen: satte 100 Schuss, die den stärksten Gegner umhauen!

Scharfschützengewehr Munition (Magazin/maximal): 5/30
Die Munition für das Präzisionsgewehr ist rar – überlegen Sie sich also gut, wo Sie das Schießeisen einsetzen. Es gibt keine bessere Waffe, um auf mehrere hundert Meter gezielt Wachen zu eliminieren. Nutzen Sie die knappe Munition für Geschützmannschaften und Wachen auf Türmen.

RLX-9157 Raketenwerfer Munition (Magazin/maximal): 4/10
Große Waffe – große Wirkung. Sie finden sehr wenig Munition für dieses Monster. Es macht erst in der zweiten Spielhälfte überhaupt Sinn, den Raketenwerfer umherzuschleppen.

Training



DAS DORF
Die ersten Meter sind lediglich eine Fingerübung. Nachdem Doile den Kontakt zu Ihnen hergestellt hat, bewaffnen Sie sich und holen sich die Schutzweste. Halten Sie sich möglichst versteckt und durchsuchen Sie die Behausungen. In der Schlachthütte (1) rechts neben dem Schweinegatter bekommen Sie eine Machete, links (2) liegt Munition und in der letzten Hütte (3) im Südwesten sind Granaten und eine M4 deponiert.

DAS LAGER
Eigentlich brauchen Sie nichts weiter tun, als sich das Fahrzeug (4) zu schnappen und den Weg nach Südosten entlangzubrettern. Falls Sie doch etwas mehr erbeuten wollen, kraxeln Sie rechts herum zu dem ersten Wachturm (5) des Lagers und räumen ihn frei. Nutzen Sie die Umgebung zu Ihrem Vorteil aus: Bringen Sie den Gastank (6) zur Explosion und lassen Sie den anderen Tank (7) losrollen, indem Sie den Sicherheitsbalken davor entfernen. Davor befindet sich ein Alarmknopf, von dem Sie die Burschen fern halten sollten. Im Camp selbst bekommen Sie in der Kommando-Baracke (8) die Code-Karte fürs Munitionslager (9), welches Sie anschließend ausnehmen. Auf dem Weg zum Träger machen Sie am ersten Strandabschnitt Halt und statten der Hütte einen Besuch ab.

DER TRÄGER
Die Söldner auf den Decks zu erledigen hat wenig Sinn, da Sie auch so ungestraft ins Schiff kommen und bei der anschließenden Mission trotzdem alle Gegner da sind. Halten Sie den Kopf unten, während Sie zum Flugzeugträger schwimmen. Das Loch ist in der ersten Hälfte der Ihnen zugewandten Seite.

DER LEICHTESTE WEG
Es gibt zwei Möglichkeiten, fast ohne Kämpfe, aber auch ohne wirklichen Spielspaß zum Träger zu kommen:
(A) Nachdem Sie das Fernglas geholt haben, schwimmen Sie nach links um die Insel und flüchten vor dem Helikopter in das Unterholz. Planschen Sie durchs Wasser bis zum Loch in dem alten Schiff und die Mission ist gegessen.
(B) Schwimmen Sie nach links durch den Bach am Lager vorbei und laufen Sie immer am Rand des Berges zum Flugzeugträger, ohne einen Jeep zu kapern.

Flugzeugträger



DAS 3. UNTERDECK
Tauchen Sie ins Wasser und holen Sie sich die Machete am Fuß der Leiter. Warten Sie vor dem Durchgang ab, bis die Patrouille vorbei ist, falls Sie zu laut waren. Gehen Sie in nördliche Richtung, betreten Sie links den Raum und statten Sie sich mit den Granaten aus. Verlassen Sie das Zimmer über die Treppe. Über den Lüftungsschacht landen Sie über den Köpfen der Wachen. Hinter der Tür zerschneiden Sie das Gitter und robben erneut durch einen Schacht. So umgehen Sie einige Feinde. Laufen Sie über die Rampe und steigen Sie die Sprossen hoch.

DAS 2. UND 1. UNTERDECK
Über Ihnen stolziert ein Feind übers Laufgitter. Durch die nördliche Tür schleichen Sie auf den Gang und schneiden sich durch das Gitter gegenüber von dem undichten Ventil. Von den Unterkünften aus kommen Sie rechts ins Krankenzimmer, wo etwas Munition liegt. Links steigen Sie durch das Loch an die frische Luft. Werfen Sie sich auf die Planken und geben Sie den Möchtegern-Matrosen Saures. Achten Sie auf die zwei Bösewichte am Bug. Einer lauert über Ihnen (1) und schaut durch den zerborstenen Stahl. Der andere (2) hat sich hinter die Kanone darunter geklemmt. Halten Sie sich ganz rechts. Bevor Sie die Leiter hochklettern, erledigen Sie den Söldner auf der – von vorn gesehen – zweiten Ausbuchtung über Ihnen. Schleichen Sie den Steg entlang erneut ins Schiffsinnere. Neue Hinweise bekommen Sie gleich im ersten Raum links.

DAS FLUGDECK
Nach dem Gespräch holen Sie sich die Verpflegung von den Kisten und gehen hoch zum Flugdeck. Suchen Sie links hinter der ersten Box (3) Schutz. Erledigen Sie den Schützen im Helikopter. Danach widmen Sie sich dem MG-Nest im Westen (4) und den Witzbolden am Bug (5). Nutzen Sie das MG, um die Brücken unpassierbar zu machen und die näheren Gegner zu eliminieren. Aus der Entfernung nehmen Sie schließlich die restlichen Karibikbesucher mit dem Gewehr aufs Korn. Balancieren Sie über den Stahlträger und lassen Sie das Gummiboot (6) nach unten. Auf zum Bunker!

DER LEICHTESTE WEG
Beseitigen Sie den Bordschützen des Hubschraubers und springen Sie ins Wasser. Von der Sandbank am Schiff zerschießen Sie die Ketten am Rettungsboot und geben Fersengeld.

Fort







AM STRAND

Steigen Sie rechts bei den Hütten aus, kriechen Sie unter die Holzbalken und schnappen Sie sich das Boot auf der anderen Seite (1). Nun haben Sie ein gutes Gefährt mit Raketenwerfer und Maschinengewehr. Säubern Sie den Vorposten. Ist die Gefahr gebannt, holen Sie sich das Scharfschützengewehr (2). Lassen Sie sich von der Wasserwacht im Süden nicht überraschen. Nun haben Sie zwei Möglichkeiten: (A) Fahren Sie ein Stück nach Osten, landen Sie dort am Strand an und klauen Sie sich den Jeep. (B) In der anderen Richtung treffen Sie lediglich auf ein Patrouillenschiff, ansonsten ist der Weg frei.

DER STOLLEN

Bei beiden Möglichkeiten treffen Sie auf eine Gruppe Söldner, die vor einer Treppe rumlungern. Kämpfen Sie sich den Weg frei und marschieren Sie danach unbedingt nach links in den Gang. Dort erhalten Sie neben einer Taschenlampe auch eine MP5SD, mit der Sie Gegner unbemerkt ausschalten! Nehmen Sie den Aufzug nach oben (3).

DER BUNKER

Links neben der verrosteten Kanone steht ein Scharfschütze (4), dem Sie die Munition klauen. Stehlen Sie sich am Rand hoch und durch den kaputten Turm zur Wehranlage. So werden Sie nicht von den Patrouillen auf der Mauer entdeckt. Gehen Sie am besten links herum und säubern Sie zügig die Gegend. Wenn der Transporter heranschwebt, nehmen Sie ihn mit dem MG (5) unter Beschuss. Bevor Sie nun zum Bunkereingang eilen, holen Sie sich die Schutzweste unten an den Stufen. Nach dem kurzen Plausch schnappen Sie sich den Raketenwerfer, versenken damit die zwei Schiffe (6) unten am Strand und machen den Hubschraubern per Geschütz Feuer unterm Hintern. Betreten Sie die Anlage und werfen Sie dem Bewacher vor den Monitoren ein explosives Ei zu. Schnappen Sie sich seine Code-Karte und holen Sie sich rechts aus dem abgesperrten Bereich den Sprengstoff.

DER LEICHTESTE WEG

Das Brimborium um das Scharfschützengewehr ist nicht unbedingt erforderlich, Sie bekommen es auch vor sowie in dem Bunker. Wenn Sie dann noch die B-Route nehmen, kann fast nichts mehr schief gehen.





Pier







DER GLEITER

Die leichteste Möglichkeit, auf die andere Seite zu kommen, ist per Hanggleiter. Sofern Sie sofort lossprinten, brauchen Sie sich nicht einmal mit den Söldnern rumzuärgern. Nehmen Sie den kürzesten Weg und verbergen Sie sich schleunigst unter dem Blätterdach, von wo aus Sie die offene Seitentür des Hubschraubers beharken. Bemannen Sie das MG-Nest (1) und holen Sie den eventuell auftauchenden Transporter vom Himmel.

DAS CAMP

Oben am Berg erledigen Sie den Ausguck (2). Legen Sie auf die Mitte des Lagers an und jagen Sie die Gasflasche neben den Wachen hoch (3). So bekommt niemand die Chance, den Alarmknopf zu drücken. Anschließend beseitigen Sie die Scharfschützen in den Türmen. Steigen Sie ins Tal runter und halten Sie sich ganz rechts, um der Außensicherung zu entgehen. Links in der Baracke (4) bekommen Sie den benötigten Sprengsatz, rechts finden Sie die Code-Karte (5) zum Arsenal (6), das Sie ausnehmen, bevor Sie es sprengen. Achten Sie auf den Kerl hinten im Turm: Er ist mit seinem Raketenwerfer brandgefährlich. Klauen Sie sich ein Gefährt. Gleich nach den ersten Metern fährt ein Jeep aus der Garage. Fangen Sie ihn ab.

AM PIER

(A) Folgen Sie der Straße und fahren Sie einen kleinen Bogen, um den Geländewagen von hinten zu überraschen. Kapern Sie nach Möglichkeit das Fahrzeug – mit Raketen ausgerüstet, haben Sie bessere Chancen. Am Fluss steht links von dem Lastwagen ein weiteres Vehikel im Gebüsch. Schicken Sie dem Mann im Aussichtsturm (7) auf dem Hügel ein Präsent entgegen und springen Sie über die Kuppe. Bringen Sie das komplette Hafengebiet unter Ihre Kontrolle. An den Mörser am Steg stellen Sie sich besser nicht, die Bordkanone ist die sicherere Wahl. Eventuell kommen von hinten noch zwei Söldner, denen Sie eigentlich durch die Sprungabkürzung entgangen sind.

DER LEICHTESTE WEG

(B) Hüpfen Sie nach dem Camp bei der nächsten Gelegenheit in den Bach und schwimmen Sie unerkannt zur Straßensperre. Jetzt halten Sie sich immer ganz links. Nach einer weiteren Runde durch die Fluten kommen Sie am Pier an. Machen Sie sich an den Bewacher neben dem Gastank ran und setzen Sie sich hinters Steuer des dort geparkten Wagens.

Forschung



DER ZUGANG

Um in die Forschungseinrichtung einzudringen, benötigen Sie eine Keycard. Diese finden Sie in der Hütte vor den Klippen (1). Schwimmen Sie nach links an den Strand, laufen Sie die Rampe nach oben und halten Sie sich immer ganz am Rand, um nicht entdeckt zu werden. Entheben Sie die Wachen von ihren Posten und schnappen Sie sich den Zugangscode. Klar können Sie den Hampelmännern am Strand mit dem Mörser einheizen. Unauffälliger ist es, wenn Sie links die Tonnen (2) anschubsen, die Gasflasche (3) zwischen den Kisten hochjagen und Fersengeld geben.

DIE HÖHLE

Falls Ihnen der Abschnitt zu schwer ist, setzen Sie ganz einfach die Gammakorrektur in den Spieloptionen hoch. Nachdem das Licht ausgefallen ist, traben Sie über die Stahlgitter nach rechts und steigen die Stufen hoch. Setzen Sie dort die Beleuchtung wieder in Gang, indem Sie den Hebel neben dem Generator umlegen. Laufen Sie nun entweder zurück und bei der vorigen Abzweigung diesmal in die andere Richtung oder Sie gehen die „Wendeltreppe" gleich neben Ihnen nach unten. Auf alle Fälle landen Sie in der großen Halle, wo Sie in den Lift steigen.

Baumhaus

DER WISSENSCHAFTLER

Verlassen Sie das Labor. Warten Sie ab, bis das Militärfahrzeug an Ihnen vorbei ist, und stiefeln Sie über die Baumbrücken nach Norden. Springen Sie über das Geländer hinweg auf den großen Felsen (1) und klettern Sie nach unten. Vor Ihnen sehen Sie eine kaputte Plattform (2), die Sie zur Beobachtungsstation führt. Betreten Sie das Gebäude und sammeln Sie bei der Leiche des Professors die Karte auf. Ein Stockwerk höher finden Sie eine prall gefüllte Waffenkammer – und die obligatorischen Monster. Vom Dach aus räumen Sie im Handumdrehen den Landeplatz frei, eilen über die Brücke und schnappen sich den Jeep.

DER BUNKER

(A) Folgen Sie dem Schild „Bunker Lab" nach Norden. Räumen Sie die Straßensperre (3) und heizen Sie über die Brücke hoch zum Lager. Schleudern Sie dem Kerl im Turm (4) eine Granate entgegen und sacken Sie den Sprengstoff ein. (B) Zurück an der Straßensperre, laufen Sie an der Betonmauer entlang. Achten Sie auf den Scharfschützen (5) oben an der Hängebrücke. Legen Sie die Bombe und steigen Sie durch das neu geschaffene Loch. Da Sie alles haben, was Sie benötigen, lassen Sie die Revolverhelden links liegen und verschwinden in den Bunker.





Bunker







DER WEG DURCH DEN BUNKER

Unten am Fahrstuhl werden Sie tatsächlich wie angekündigt bereits erwartet. Lehnen Sie sich an den Säulen um die Ecke, um einen Söldner ins Visier zu bekommen. Das lockt den Rest an, dem Sie Granaten vor die Füße werfen. Schauen Sie am Ende der unteren Treppe, ob Sie etwas von dem Krempel gebrauchen können, und nehmen Sie das Schrotgewehr mit. Es ist äußerst effektiv gegen die Trigenen. Laufen Sie oben durch die Tür und auf dem Steg durch den Operationssaal. Kauern Sie sich hinter die Gerätschaften (1), die Sie notfalls nach unten stoßen. Bleiben Sie auf dem Gitter und nehmen Sie das Treppenhaus nach unten. Steigen Sie durch den Schacht und beharken Sie die Monsterchen. Werfen Sie hinter der nächsten Tür ein paar Granaten über das Geländer und stapfen Sie nach unten. Wählen Sie zunächst die rechte der beiden Türen, die Sie zum Materiallager führt (A). Nun geht's in die andere Richtung weiter (B). Der Schalter an der Wand öffnet lediglich die Käfige – lassen Sie die Finger davon. Wenn Sie erneut in die Grotte kommen, ziehen Sie sich zurück in den vorhergehenden Raum und spitzen Sie durch das Gitter am Fenster (2). So verdammt gut ist das vorgeschlagene Ablenkungsmanöver nicht. Mit den paar Soldaten werden Sie leichter fertig. Falls Sie es sich anders überlegen, robben Sie nach links und bedienen den Hebel (3). Zerschießen Sie die Kette, die den Container hält, und rennen Sie los, Sie haben's gleich geschafft.

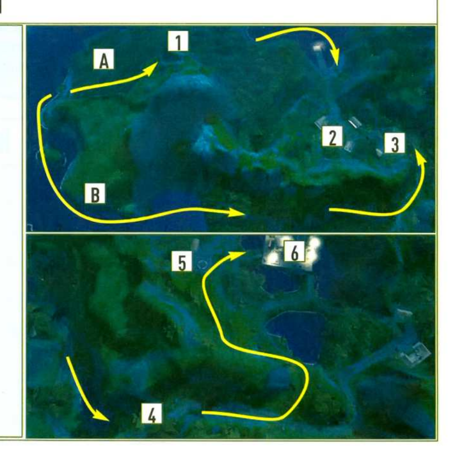
Dampf

DAS NACHTSICHTGERÄT

(A) Harte Kerle kämpfen sich durch das Tal bis ins Dorf vor. Am Lagerfeuer vor Ihnen stören Sie ein paar Trigenen, die noch an den Überresten der zugehörigen Camper kauen. Am Steg und im Dorf selbst stoßen Sie auf erbitterten Widerstand, den Sie nicht unbemerkt ausschalten können. Da müssen Sie zu harten Methoden greifen. Nutzen Sie dafür den Mörser (1) am Klippenrand. Wer sich nicht wie der Elefant im Porzellanladen aufführen will, schwimmt nach Westen, kapert sich nach Lust und Laune ein Boot und schleicht sich von hinten in die Behausungen mit dem Nachtsichtgerät (2) . Das geht in der allgemeinen Aufregung ohne viel Geballer.

DER DAMPFGENERATOR

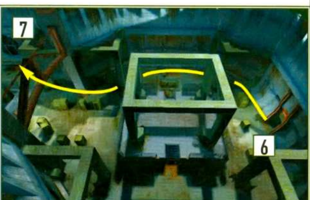
Klauen Sie den Geländewagen (3) und fahren Sie zurück zum Fluss, wo Sie links abbiegen und immer dem Straßenverlauf folgen. Wenn Sie sich anstrengen, schaffen Sie es auch über den Baumstumpf hinweg. Jagen Sie die Straßensperre (4) mit einer Rakete hoch und steigen Sie links über den Hügel runter zum Generator. Auf der Anlage stehen genügend Gastanks, um den Sicherheitsdienst bedeutend zu schwächen und heillose Verwirrung zu stiften. Am Landeplatz (5) im Norden bekommen Sie zudem ein recht nützliches Scharfschützengewehr samt Magazin. Lassen Sie sich aber nicht zu viel Zeit, wenn Sie entdeckt wurden – sonst rückt Verstärkung in Form eines Hubschraubers an. Finden Sie den Arbeiter mit den Plänen (6) und hauen Sie damit zum Regulator ab. Liebhaber des martialischen Raketenwerfers holen sich vorher noch aus dem Container vor dem Eingang die rare Munition.



Regulator







INFILTRIEREN DER ANLAGE

Watscheln Sie geduckt rechts an die frische Luft und beseitigen Sie die Besatzung des Wachhäuschens (1). Halten Sie weiterhin den Kopf unten und schlagen Sie sich durch die Gittertür ins Gebüsch. In großem Bogen kommen Sie schließlich oben in dem Unterstand (2) an. Erledigen Sie auf jeden Fall den Heckenschützen (3). Per Seilbahn geht's auf die Mittelinsel, und nachdem Sie die Arbeiter außer Gefecht gesetzt haben, über den Ausguck (4) weiter zu der stark bevölkerten Fahrzeughalle. Sobald die Luft rein ist, fahren Sie mit dem Gabelstapler einen Raum weiter. Holen Sie links die rote Karte (A). Bugsieren Sie das Gefährt über die automatische Rampe (5) unter das zerstörte Gitter und hopsen Sie dort rüber.

DIE VERBINDUNGEN

Holen Sie sich von der Konsole vor Ihnen die blaue und im Kabuff gegenüber die grüne Magnetkarte, drehen Sie sich um und laufen Sie im angrenzenden Raum nach links zum ersten Ziel. Gehen Sie zurück und dann nach Osten. Drehen Sie auf dem Flur am Ventil, um den Dampf abzustellen. Geradeaus ist die zweite, ein Zimmer weiter die dritte Verbindung. Sie landen bei einer riesigen Turbine. Locken Sie die Feinde an, ziehen Sie sich aber wieder zurück in den Gang und fangen Sie die Burschen dort ab. Oben betätigen Sie den Schalter im Kontrollraum. Beeilen Sie sich, durch den Innenhof zu kommen, bevor die Hubschrauber eintreffen. Benutzen Sie Blendgranaten, damit die Türsteher (6) abgelenkt sind. Zerschießen Sie das Schloss an der Luke (7) rechter Hand und fliehen Sie.

Kontrollzentrum





Kraxeln Sie auf dem Flur links durch das Gitter. Rechts steigen Sie in die Grube, drehen das Ventil zu und kehren nach oben zurück. Marschieren Sie nach Norden. Durch den ersten Tunnel kommen Sie zum zweiten Ventilraum. Vis-a-vis drehen Sie unter der Decke den Hahn ab. Sie bekommen Besuch von zwei Wadenbeißern, auf dem Gang wartet ein weiteres Ungetüm. Nun können Sie den zweiten Schacht passieren. Zerteilen Sie das letzte Gitter, kriechen Sie ein Stück zurück und locken Sie die Wachen per Stein zum ersten Ausstieg (1) – schon ist der Weg frei. Nach der Liftfahrt nehmen Sie die Abzweigung nach Süden. (A) Lenken Sie die Laborratten mit Steinen ab und behalten Sie die Richtung bei. Werfen Sie sofort eine Granate neben das MG-Nest (2) und übernehmen Sie die Wumme. Fangen Sie die anstürmenden Monster ab und erlegen Sie den Koloss. In Küche und WC lungern Söldner rum, gehen Sie lieber den Gang bis zum Ende. Im Turbinenraum nehmen Sie hinten im Schacht die Leiter nach unten. Im Kampfgetümmel rennen Sie über die Stufen aus dem Wasser durch die rettende Tür. Mit dem wütenden Getier brauchen Sie sich nicht extra noch anzulegen.

Rebellion







DER WEG ZUM ARCHIV

Anmerkung: Auf dieser Insel gibt es mehrere Leuchttürme, lassen Sie sich davon nicht in die Irre führen. Zudem bekommen Sie hier das AG36. Falls Sie es nicht schaffen, in dem Getöse vom Kasernenhof den Wagen (1) zu klauen, springen Sie stattdessen gleich hinter dem Ausgang über die Brüstung (2) und rutschen den Abhang hinunter. Begeben Sie sich in den Stollen, schieben Sie die Kiste vor die Rohre und steigen Sie drüber. (A) Am Ausgang (3) steht ein Jeep, mit dem Sie über den Sand fegen und schließlich zum Leuchtturm (5) kommen. Alternative (B): Hinter den Rohren zerschießen Sie das Schloss, wuseln durch das Silo und nehmen den Hanggleiter (4) bis zum letzten Felsen – den Rest schwimmen Sie. Erledigen Sie den Kerl im Turm. Über das schwarze Gestein erreichen Sie einen zweiten Drachen (6), der Sie zum nächsten Turm trägt. Segeln Sie rechts herum, wo Sie über eine kleine Sandbank den Berg besteigen. Steigen Sie auf der anderen Seite zur Brücke (7) ab, kümmern Sie sich um die Überbleibsel der Schlacht und folgen Sie Ihrem Kompass.

Archiv







DIE UNSICHTBAREN

Benutzen Sie hier das Spezialsichtgerät – die Trigenen sind getarnt. Rechts hinter der Glassscheibe lauert eines der Biester, hinter den Getränkeautomaten steht noch mal jeweils ein Exemplar. Schalten Sie die Cry-Vision wieder an und springen Sie durch den beleuchteten Glaskasten ins Wasser. Schieben Sie die Palette mit den Fässern beiseite und tauchen Sie. Sie landen im Sicherheitsbüro, wo Sie die Verriegelungen deaktivieren. Durch den frisch bevölkerten Wasserraum kommen Sie im Westen zum Aufzug. In der Halle treffen Sie auf ein gutes Dutzend Elitesoldaten. Mit der MP5SD und Geduld kommen Sie hier ziemlich gut voran. Ganz hinten auf dem Laufgitter stehen zwei Leute mit Raketenwerfer (1) und Scharfschützengewehr (2) im Anschlag, die Sie nicht übersehen sollten. Der eine davon hat die gelbe Schlüsselkarte. Durch die Tür nach Südwesten gelangen Sie auf den Gang nach draußen. Nehmen Sie sich das Sniper-Gewehr aus dem demolierten Lift mit.

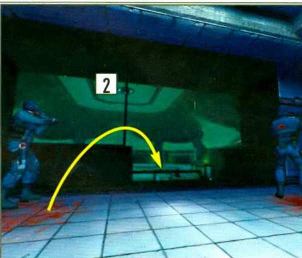
DER LASTENAUFZUG

Draußen stürzen Sie sich in die Fluten und legen einen Zwischenstopp beim Unterstand (3) ein. Räumen Sie den weiteren Pfad bis zur Fabrikhalle (4), in der sich noch eine ganze Schwadron Widersacher verschanzt hat. Laden Sie das Gesocks nach draußen zu einer guten Portion blaue Bohnen aus dem Geschütz ein (5). Links kappen Sie die zwei vorderen Ketten am Container und kommen so an etwas Extra-Ausrüstung. Lassen Sie die aufgehängte Kiste abstürzen und werfen Sie sich hinterher.

Kühlraum



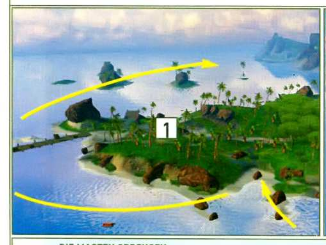




DER WEG ZU VALERIE

Böse Überraschung: Vor Ihnen tauchen zwei große Muskelpakete mit Raketenwerfern auf. Rennen Sie rechts um die Ecke und verkrümeln Sie sich links durch den Schacht zwischen den Gastanks (1). Steigen Sie am Ende ins Labor aus und benutzen Sie die Tür gegenüber. Links im Gang ist ein MG-Nest mit Söldnern, rechts kommt ein Fleischberg angeschlurft. Warten Sie etwas ab und holen Sie sich dann die Magnetkarte von den Soldaten, mit der Sie das Schloss im vorigen Raum öffnen. Bei der Lightshow plätten Sie die Hüpfer und setzen sich nach Osten ab – Cry-Vision anschalten nicht vergessen! Betreten Sie die letzte Brutkammer rechts und laufen Sie auf der Plattform nach Westen. Verstecken Sie sich hinter dem Wäschecontainer, bis sich die Lage beruhigt hat, und betätigen Sie links den Sicherungsschalter. Kehren Sie zur nördlichen Projektion zurück, wo Sie nach Westen wandeln. Im Keller entkommen Sie der Hölle, indem Sie ganz außen nach links gehen, an der Längsseite durch die Tür und die Treppen hoch. Im Osten sehen Sie die Mutagen-Kammer, die Sie fluten. Genau in der Mitte der Decke ist ein Schacht (2), in den Sie schwimmen. Robben Sie die Schräge hoch.

Boot







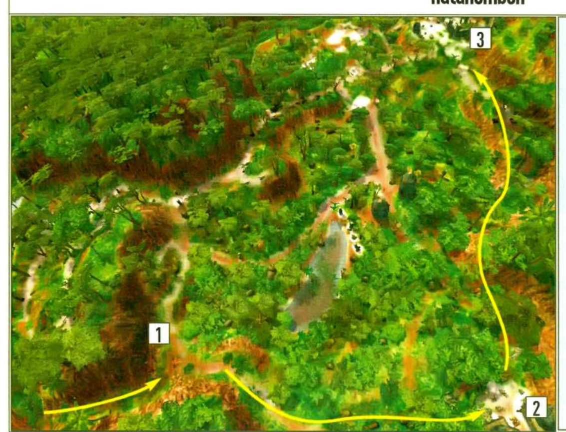
DIE MASTEN SPRENGEN

Hier bekommen Sie im zweiten (8) und dritten (9) großen Lager das neue OICW-Sturmgewehr. Landen Sie zwischen den zwei Stellungen am Strand und machen Sie sich an das Zelt mit dem Sprengstoff (1) ran. Schippern Sie im großem Bogen zum Zielpunkt (2). Gehen Sie so dicht wie möglich an die Verteidiger ran. Achten Sie darauf, dass keiner vor dem Eingang das Signal auslöst, sonst kommt zusätzlicher Ärger auf Sie zu. (A) Stehlen Sie sich den Trampelpfad entlang. Vor der Brücke kümmern Sie sich erst um den Herrn mit dem Schlapphut – er will Hilfe holen. Visieren Sie den Posten (3) vor dem zweiten Turm an und sprinten Sie über die Seilbrücken. (B) Andere Möglichkeit: Fahren Sie zum Steg und stiefeln Sie die Stufen hoch. Statt den Drachen zu benutzen, stellen Sie den Geländewagen auf den Anhänger (4) und ziehen ihn an eine seichte Stelle. Mit der Karosse sausen Sie durch das feindliche Camp bis zum Gipfel (5).

DER FRACHTER

Biegen Sie auf der Rückfahrt in westliche Richtung ab. Machen Sie Halt, sobald der Kahn in Sicht ist, und fegen Sie das Deck leer. Am Ende der Straße finden Sie einen Gleiter (6), mit dem Sie zum Heck schweben. Auf der Brücke bekommen Sie Sprengstoff. Retten Sie sich schnellstmöglich an den Strand, wo Sie sich hinter einer Palme (7) verbergen. So stehen Sie nicht unter Zeitdruck wie auf dem sinkenden Schiff.

Katakomben



ZUM ALTEN TEMPEL

Machen Sie auf dem Absatz kehrt. Nach Osten kommen Sie über den Berg. Bevor Sie die Straße überqueren, schalten Sie links den Scharfschützen (1) aus und schlagen die andere Richtung ein, wo Sie zwischen den verfallenen Mauern (2) Dynamit und ein Auto abstauben. Rollen Sie zur Tempelruine (3) im Nordosten. Bevor Sie sich in das alte Gemäuer begeben, sammeln Sie von den Paletten davor die Schutzweste auf.

DER ALTE TEMPEL

Durch die Decke brechen die Tarnmutanten, mit denen Sie schon mal das Vergnügen hatten. Halten Sie Abstand zu der lecken Gasflasche im Gang. Werfen Sie eine Granate daneben oder halten Sie mit der Schrotflinte drauf und warten Sie kurz, damit Sie keinen Schaden nehmen. Gehen Sie beim nächsten Gang nach Süden, wo einige Krallenmonster stehen. Oben an der Treppe liegen der PDA und eine Bombe, gleich darauf tauchen noch mehr ungebetene Gäste auf. Wieder auf dem Boden des Saals angekommen, beschreiten Sie den westlichen Gang nach Süden und schließlich nach Osten. Lassen Sie die Parteien rechts in der Halle rumtoben. Warten Sie bei den Statuen davor und kümmern Sie sich um die Überbleibsel. Eine Sprengung noch und Sie sind durch.



Fluss







VERFOLGUNGSJAGD

Halten Sie sich links an der Seite und nehmen Sie am Bach den Weg nach Süden. Lassen Sie den Posten (1) links liegen und gehen Sie schnurstracks geradeaus über den Fluss, weiter am Ufer entlang. Am Ende der Promenade steht über Ihnen ein Scharfschütze auf einer Plattform. Rechts befindet sich ein kleiner Steg mit einem Patrouillenboot vor Anker, das Sie sich unter den Nagel reißen. Weichen Sie den Baumstämmen aus, versenken Sie die entgegenkommende Nussschale und springen Sie über die Pontons (2) oder zerschießen Sie die Ketten zwischen den Brückenelementen. Legen Sie neben dem Gummiboot an und laufen Sie nach Südosten über die Brücke (3) bis zum Zeltlager. Hier setzen Sie sich wieder ins Wasserfahrzeug und folgen dem Flusslauf nach rechts. (A) Brettern Sie um die Ecke und machen Sie beim Flugzeug (4) Halt, wo Sie Munition nachtanken und die Versammlung (5) auflösen. (B) Der leise Weg führt Sie bei der letzten Beuge an Land und über den Hohlweg bis zu dem Scharfschützengewehr (6) neben den Tonnen. Auf den Klippen sind Heckenschützen postiert. Rollen Sie das Feld von hinten auf, sobald die Luft rein ist, und bedienen Sie sich bei der Fracht des Flugzeugs. Nun geht's auf zu Crowe. Legen Sie sich hinter den Baumstamm und lugen Sie um die Ecke, um seine Leibgarde auszuschalten und schlussendlich ihm an den Kragen zu gehen. Von ihm bekommen Sie das M249.

Sumpf







DER JEEP

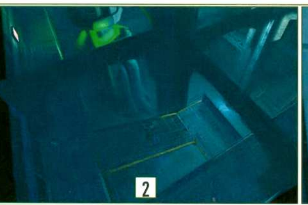
Da Sie ohnehin fast ausschließlich Val hinterherrennen (Massen von Söldnern säumen Ihren Weg und fast alle Kämpfe finden auf kurze Distanz statt), ist das M249 hier eine gute Wahl. Für den Anfang kümmern Sie sich um den Späher (1). Lassen Sie den Tank darunter in die Luft fliegen, um die Wachen abzulenken. Nun gehen Sie links herum um das Lager und kommen von hinten an das Fahrzeug (2) heran. Noch bevor Sie aus dem Lager fahren, kommt aus der Garage (3) ein Verfolger. Über dem Feld kommt der Hubschrauber dicht an Sie heran – eine gute Gelegenheit, ihn mit einer Rakete zu erwischen. Schießen Sie mit Ihrem Geschütz lieber gezielt, als wild zu ballern. Sie haben zwar viel Munition, aber nicht unendlich viel.

DAS LAGER

Gehen Sie rechts in das Gebäude rein. Im ersten Stock besuchen Sie den Computerraum und holen sich im Nebenzimmer die Ausrüstung. Folgen Sie Val ins Kontrollzentrum. Nach dem Dialog benutzen Sie den Hintereingang im Südwesten, gehen nach links und gleich wieder rechts durch die Vorratskammer zum „Quarter Master"-Büro. Um die Ecke nehmen Sie die gelbe Schlüsselkarte von seinem Schreibtisch. Beim Hauptquartier nehmen Sie abermals nicht den Haupteingang, sondern den Zugang im Süden. Werfen Sie ein paar Granaten, klauen Sie hurtig die Vorrichtung im Büro links und begeben Sie sich auf dem selben Wege zurück. Die letzte Etappe bewältigen Sie, indem Sie zuerst die vorderen Posten (4) entfernen, durch den Graben stürmen und sich schließlich hinter ein MG klemmen (5). Gehen Sie weiter nach Norden und schauen Sie bei Bedarf auf einen Sprung im Lazarett (6) vorbei. Auf geht's von hinten in die Waffenkammer.

Fabrik







DIE BRÜCKE

Sausen Sie links dicht vor den Hang, werfen Sie einen Stein nach oben, um die Söldner abzulenken und marschieren Sie unter der Brücke durch, solange keiner guckt. Setzen Sie sich auf der anderen Seite in den Busch und jagen Sie den Kessel (1) hoch. Sie haben die versammelte Mannschaft vor sich, lediglich ein Pärchen steht vor dem Lift – also kein großes Problem. Sollte die Finte wiederholt ins Leere laufen, ballern Sie einfach vom Startpunkt aus drauflos. An den Brückenpfeilern haben Sie gute Deckung.

DIE TORE ÖFFNEN

Hier kommt es Ihnen sehr entgegen, dass Sie durch die löchrigen Laufstege schießen können. Hören Sie zudem genau hin, wo die Gegner laufen – ein deutliches Tapsen ist zu hören. Machen Sie in der Halle Krach und legen Sie den Rückwärtsgang ein. Die erste Welle fangen Sie kurz vor dem Fahrstuhl ab. Tasten Sie sich vorsichtig zurück in den Raum, wo Sie sich bestenfalls unter den Gittern postieren. Der zweite Abschnitt wird wesentlich einfacher. Kauern Sie sich links oben hinter die Bande (2). Ihre Widersacher laufen fast alle zwangsläufig unter Ihnen durch, was sich schlecht auf deren Gesundheit auswirkt. Öffnen Sie unten die Schleuse. Im Gang tummeln sich durch Schilde geschützte Sicherheitskräfte, denen Sie mit Granaten einheizen. Falls Sie sich das Leben leichter machen wollen, schieben Sie vor den westlichen Durchgang eine schwere Kiste, so halten Sie den nächsten Ansturm auf. Durchsuchen Sie die Mutagen-Kammer. Die erste Attacke kommt aus dem Büro gegenüber, der zweite Trupp nähert sich aus Norden, was sich noch mal wiederholt. Zum Ausgang kommen Sie gegenüber durch das Labor rechts.

Damm



ÜBERLEBENSTRAINING

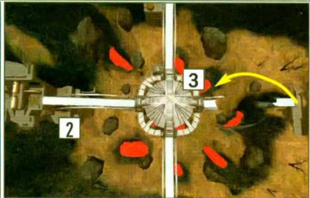
Mit der wenigen Munition kommen Sie gegen den gefräßigen Burschen nicht an. Ihre einzige Chance: Springen Sie den Wasserfall (1) nach unten. Atmen Sie dort erst mal tief durch und schwimmen Sie den Fluss so weit wie möglich entlang. An der Flussbeuge überraschen Sie den Mutanten (2) und schleppen sich zum Helikopter (3). Alternative Taktik: Locken Sie die Reagenzglas-Söldner ins Wasser – sie können nicht schwimmen. Wehren Sie den Angriff aus Nordosten ab, drehen Sie sich hurtig um und halten Sie sich den Rücken frei. Entweder warten Sie nun ab, bis die Schlacht am Tor geschlagen ist, oder Sie kümmern sich sofort um die Militärs und verwenden deren Geschütze. Holen Sie sich Ihre Ausrüstung zurück.

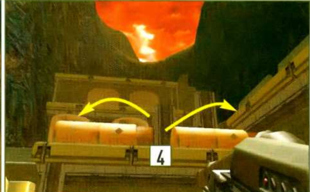
FAHRT ZUM VULKAN

Fahren Sie schnell durch die Lande, von Kriegers trägen Kreaturen werden Sie nur selten beschossen. Fahren Sie an der zerstörten Brücke (4) links ab und schanzen Sie über den Lavastrom. Über die Felsen kehren Sie auf die Straße zurück. Ein Fahrzeug kommt Ihnen entgegen, das Sie konfiszieren. (A) Entweder Sie rasen weiter bis zum Waffenlager (5) oder Sie machen einen Abstecher zur Parabolantenne (6), wo Sie ein Scharfschützengewehr finden. Gehen Sie zurück. Vor dem Eingang des Vulkan-Labors warten Jungs mit schwerem Geschütz. Kümmern Sie sich vom Hügel (7) aus um sie. Fangen Sie dort die aufgeschreckten Soldaten ab oder fahren Sie mit dem Jeep direkt ins Lager. Bevor Sie in Kriegers Heiligtum verschwinden, sammeln Sie einen Raketenwerfer auf – dafür haben Sie eher Verwendung als für ein Scharfschützengewehr.

Vulkan







KRIEGER

Links staffieren Sie sich in der Kammer aus. Machen Sie ein paar Schritte in den Empfang hinein und setzen Sie sich hinter die Säule. Daraufhin kommt die Schutztruppe angewackelt. Benutzen Sie Granaten und Raketen, um die Gegner zu treffen, ohne dass Sie sich sehen lassen. Nur im Nahkampf wechseln Sie kurzerhand auf normale Patronen. Bei dem Boss selbst verfahren Sie ähnlich. Werfen Sie alles über den Tresen, was Sie haben. Diesmal dürfen Sie aber Valerie (1) nicht verletzen, die links vor Ihnen auf dem Boden sitzt.

DOYLE

Benutzen Sie den Aufzug. Aus dem Waffenschrank wählen Sie sich neues Equipment. Die Schrotflinte macht hier keinen Sinn, genauso wenig wie drei Sturmgewehre und das MG – diese teilen sich die Munition. Auf offenem Feld haben Sie keine Chance. Bleiben Sie an der Schleuse stehen, von wo aus Sie die Mutanten einen nach dem anderen erledigen. Falls Raketen auf Sie zufliegen, ziehen Sie sich ans zweite Tor zurück – die Klappe geht dann zu. Ab und zu verirrt sich einer der großen Fleischklopse rechts über die Stufen zu Ihnen. Holen Sie das MG raus, dann haben Sie schnell wieder Ruhe. Unten im Norden befindet sich hinter dem Tor (2) die Aufzugskontrolle. Um Doyles schwer bewachtes Büro einzunehmen, gibt es zwei Lösungen: 1. Rennen Sie über die Brücke, werfen Sie Granaten nach oben und tasten Sie sich langsam vor. 2. Gehen Sie ein Stück auf die Brücke, schleudern Sie eine Granate zwischen die Kessel und ziehen Sie sich sofort auf die Treppe (3) zurück. Von dort setzen Sie den Raketenwerfer oder das Scharfschützengewehr ein. In jedem Fall kauern in den Ecken und hinter den Säulen (4) noch Bewacher, die die letzte Hürde darstellen. Der Verräter selbst hält praktisch nichts aus.

Sacred

Sie verzweifeln an gegnerischen Monsterhorden? Sie haben immer genau die falsche Kampfkunst aktiviert? Kein Problem, auf zwei Seiten verraten wir Ihnen, wie Sie Ihr Abenteuerleben in Ancaria perfektionieren.



»Zum Geburtstag von Niki Lauda veranstaltete Ferrari-Chef-Techniker Ross Brown eine heiße Party.«

ÜBERLEBEN LEICHT GEMACHT

Almanach der Abenteurer

Egal welche Klasse Sie spielen – einige Regeln sind einfach unentbehrlich, um in Ancaria zu überleben.

1. Die Angriffsgeschwindigkeit in Verbindung mit der Trefferchance ist der Weg zum Sieg. Wo immer Sie Gegenstände finden, die diese Eigenschaften verbessern, sollten Sie sie einsetzen.

2. Nutzen Sie alle vorhandenen Waffenslots. Optimal ist es, in jeden Slot eine Waffe mit anderer Schadensart zu packen. Kommen Sie weg von der Diablo 2-Mentalität „Eine Wunderwaffe für alle Monster genügt". In *Sacred* ist es ratsam, alle Schadensarten abzudecken, sonst sind Sie gegen bestimmte Monsterarten hilflos. Ein Beispiel: Während man mit Giftschaden-Waffen in der Anfangsregion quasi alles schon beim Anstupsen aus den Latschen kippt, wird in der Dunkelelfen-Region der Giftschaden völlig ineffektiv.

3. Gleiches gilt auch für Rüstungen: Ein Set mit +15% Giftresistenz ist in der Dunkelelfen-Region Gold wert, für die Ork-Wüste empfiehlt sich jedoch eher ein Set mit physikalischer Resistenz. Stellen Sie sich daher verschiedene Rüstungs-Sets zusammen.

4. Nutzen Sie Ihre Angriffs-Combos nur bei extrem starken Gegnern (auf den roten Kreis unter der Figur achten), da die Aufladezeit immens ist, Combo-Tränke dünn gesät sind und Sie Ihr Gold für andere Sachen brauchen.

5. Basteln Sie sich unbedingt auch eine Defensiv-Combo, in die Sie alle defensiven Kampfkünste packen, die Ihnen sinnvoll erscheinen. Defensive Kampfkünste haben in der Regel eine wesentlich längere Wirkungsdauer als Angriffskampfkünste, deshalb spielt die Aufladezeit hier eine geringere Rolle.

6. Wenn Sie Gegenstände bei einem Schmied sockeln lassen, beachten Sie, dass nicht alle eingeschmiedeten Gegenstände austauschbar sind. Je nach Sockelanzahl der Waffe können nur bis zu drei Gegenstände wieder herausgenommen werden. Überlegen Sie sich also gut, auf welchen Gegenstand (Ring, Amulett usw.) Sie verzichten können, wenn Sie einen besseren Sockelgegenstand finden.

7. Sie sind immer im Vorteil, wenn Sie die Übersicht auf der Karte behalten. Setzen Sie daher ausschließlich die maximale Kameraentfernung ein und locken Sie Gegner einzeln an.

8. Rüsten Sie Ihre Kampfgefährten aus. Diese werden Ihnen zwar nie das Wasser reichen können, sind aber manchmal eine willkommene Ablenkung und halten den Gegner etwas hin.

9. Runentausch ist Pflicht! Wenn Sie Ihren Charakter gezielt weiterentwickeln möchten, verkaufen Sie auf keinen Fall Runen, die Sie nicht für Ihre Klasse benutzen können. Sammeln Sie solche Runen und tauschen Sie diese bei den Combo-Meistern gegen Runen ein, die Ihre Charakterklasse benutzen kann. Es empfiehlt sich, dabei immer den Tausch 4:1 anzustreben, da Sie dabei selbst bestimmen können, welche Rune Sie vom Combo-Meister erhalten.



Combos

In der Tabelle finden Sie für alle Charakterklassen drei effektive Combos für unterschiedliche Spielsituationen.
Combo 1: Diese aggressive Variante ist gut geeignet, wenn Sie es mit vielen Gegnern gleichzeitig aufnehmen müssen oder wenn Sie umzingelt sind.
Combo 2: Diese Variante ist in der Regel für einzelne, aber besonders mächtige Gegner geeignet (Boss-Kämpfe).
Combo 3: Auch der stärkste Held oder die mutigste Heldin geraten in Ancaria ab und zu in brenzlige Situationen, bei denen nur noch die Flucht hilft. Mit der gezeigten Variante klappt das problemlos.

Charakterklasse	Combo 1	Combo 2	Combo 3
Gladiator	Stampfsprung, Fausthieb der Götter, Attacke, Rundumschlag	Stampfsprung, Harter Schlag, Attacke, Kampftritt	Fausthieb der Götter, Rundumschlag, Attacke, Ehrfurcht
Vampirin (Menschengestalt)	Beherrschung, Attacke, Fußtritt	Beherrschung, Attacke, Harter Schlag, Fußtritt	Befreiung, Beherrschung, Wolfsruf, Zeitbeherrschung
Vampirin (Vampirgestalt)	Klauensprung, Blutschwarm, Blutkuss	Klauensprung, Blutkuss, Fledermaus-Wächter, Blutschwarm	Befreiung, Beherrschung, Wolfsruf, Zeitbeherrschung
Kampfmagier (Schwerpunkt Feuerelement)	Feuerball, Blitzschlag, Fegefeuer	Feuerball, Blitzschlag, Windböe	Frostring, Feuerspirale, Steinhaut, Wasserturm
Waldelfin	Spinnenpfeil, Giftranken, Ruf der Ahnen	Keulenpfeil, Explosionspfeil, Auge um Auge, Harter Schlag	Rundumschlag, Klingenpfeil, Pflanzenkäfig, Wieselflink
Seraphim	Himmelsleuchten, Rundumschlag, Wirbelschlag, Attacke	Kampfsprung, Irritation, Blitzschlag, Kampftritt	Wirbelschlag, rotierende Lichtklingen, Bekehrung, Himmelsleuchten
Dunkelelf	Sprengsatz, Kobra, Attacke, Attacke	Kobra, Attacke, Harter Schlag, Fußtritt	Kobra, Rundumschlag, Attacke, Mungo

10. Überlegen Sie sich schon früh im Spiel, wie Sie Ihren Charakter weiterentwickeln möchten. Es ist besser, einen sehr effektiven Charakter mit nur vier unterschiedlichen Talenten zu besitzen als einen durchschnittlichen Alleskönner mit acht verschiedenen Talenten.

11. Wägen Sie vor allem ab, ob Sie die Fähigkeit Reiten nutzen möchten. Während die Waldelfin unbedingt dieses Talent wählen sollte, da sie erst vom Pferderücken aus alle Kampfkünste so richtig nutzen kann, wird ein Gladiator damit weniger glücklich.

12. Befrieden Sie nach Möglichkeit alle Regionen (dafür muss eine bestimmte Anzahl Quests innerhalb des jeweiligen Gebietes erfolgreich abgeschlossen sein). Die Händlerverkaufspreise gehen dann dramatisch nach unten, es lohnt sich also.

13. Das Talent Handel erhöht die Chance, dass sich in der Auswahl der Händler Rare/Unique-Gegenstände befinden. Investieren Sie also ruhig ein paar Punkte.

14. Achten Sie beim Kauf von Gegenständen auf den Wert „Stufe". Erst ab dem angegebenen Level wird der entsprechende Gegenstand optimal genutzt. Wenn Sie einen solchen Gegenstand benutzen und gerade einmal die minimale Stufe erfüllen, müssen Sie mit massiven Geschwindigkeitseinbußen rechnen, sowohl bei der Angriffsgeschwindigkeit als auch beim Laufen/Reiten.

15. Aktivieren Sie alle Portale! Nur so können Sie schnell von einer Region in die andere wechseln.

16. Erfüllen Sie so viele Nebenquests wie möglich. Es lohnt sich, da bei diesen Quests hin und wieder eine Rune als Belohnung herausspringt.

KLASSEN-TIPPS

Mit unseren Tipps zu den einzelnen Charakterklassen sind Sie im Nu bestens für alle Aufgaben in Ancaria gewappnet. „Primär" genannte Fertigkeiten steigern Sie nach Möglichkeit, wo es geht. Sekundäre Fertigkeiten vertragen hin und wieder einen Punkt beim Levelaufstieg.

Gladiator



PRIMÄRE FERTIGKEITEN
- Zwei-Waffen-Kampf
- Konstitution
- Waffenkunde
- Waffenspezialisierung (Schwertkunde, Stangenwaffen usw.)

SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN
- Rüstung
- Konzentration

Bei den Attributen setzen Sie hauptsächlich auf Stärke, dies macht sich beim Schaden und den Trefferpunkten bemerkbar. Als klassischer Nahkämpfer können die Werte dafür gar nicht hoch genug sein. Steigern Sie die Effektivität des Gladiators, indem Sie zusätzliche Punkte in Widerstand, physische Regeneration und Geschick investieren. Als optimale Waffe haben sich Klauenwaffen erwiesen. Vor allem in Verbindung mit der Kampfkunst Attacke schlägt der Gladiator damit blitzschnell zu.

Vampirlady



PRIMÄRE FERTIGKEITEN
- Vampirismus
- Parade
- Waffenspezialisierung

SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN
- Blutrausch
- Rüstung

Die beste Eigenschaft ist hier ebenfalls Stärke. Zusätzliche Punkte für Rüstung und Widerstand machen die Vampirin zu einer zähen Kämpferin. Versuchen Sie, einen möglichst hohen Rüstungsschutz für alle Schadensarten zu erreichen, denn sobald sich die Fledermausdame verwandelt, landen die Gegner in der Regel etliche Treffer. Das Vampirschwert ist für diesen Charakter die erste Wahl, am besten in Verbindung mit der Kampfkunst Todesklauen. Die Herbeirufung eines Wolfes sollte ebenfalls nicht unterschätzt werden, der Pelzträger kann auch ohne Wunderzahnpasta kraftvoll zubeißen und lenkt die Gegner ab. Leisten Sie sich ruhig ein schnelles Reittier – die Vampirin kann viele ihrer Kampfkünste auch hoch zu Ross ausführen.

Kampfmagier



PRIMÄRE FERTIGKEITEN
- Konzentration
- Magiekunde
- Widerstand
- Parade

SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN
- Geschick
- Verteidigung
- Reiten

Die nützlichste Eigenschaft für den Kampfmagier ist die mentale Regeneration. Für die Zauberei ist es wichtig, sich zunächst einmal auf eine Elementarebene zu beschränken. Es nützt nichts, wenn Ihr Magier zwar alles beherrscht, aber mit keinem Element ordentlich Schaden macht. Steigen Sie daher konsequent einen Elementarstrang. Eine besondere Waffe kann man für den Magier nicht empfehlen, wichtig ist, dass die Waffe einen möglichst hohen Bonus für die bevorzugte Kampfkunst gibt. Auch wenn ein Magier eigentlich einen möglichst großen Zauberstab in den Händen tragen sollte: Beschränken Sie sich lieber auf einhändige Stäbe, um noch einen Schild führen zu können. Der Schutzbonus eines Schildes ist für den Magier überlebenswichtig. Als mächtigste Zaubersprüche haben sich Feuerball, Frostring und Meteoritenhagel erwiesen. Wer auf Erdmagie setzt, sollte auf jeden Fall immer zuerst den Bannkreis der Angst versuchen. Viele der Monster kommen dann nicht mehr an den Magier heran, sodass er ungehindert zaubern kann.

Waldelfin



PRIMÄRE FERTIGKEITEN
- Konzentration
- Reiten
- Fernkampf
- Rüstung

SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN
- Wendigkeit
- Mentale Regeneration
- Reiten

Konzentrieren Sie sich bei den Attributen hauptsächlich auf Geschick, das verbessert die Trefferrate der formidablen Fernkämpferin auf Dauer erheblich. Die optimale Waffe ist – welch Überraschung! – der Waldelfen-Bogen. Kombiniert mit der Kampfkunst Mehrfachschuss und Explosionspfeil ist durchschlagender Erfolg garantiert. Achten Sie darauf, dass sich einige Kampfkünste der schlanken Athletin nur vom Pferd aus anwenden lassen.

Seraphim (Kämpfervariante und Magiervariante)



1. PRIMÄRE FERTIGKEITEN (Kämpfervariante)
- Zwei-Waffen-Kampf
- Konzentration
- Parade
- Waffenkunde

2. PRIMÄRE FERTIGKEITEN (Magiervariante)
- Himmelsmagie
- Widerstand
- Parade
- Konstitution

SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN

Für beide Varianten gilt: Steigern Sie die Seraphim auch in den übrigen Fertigkeiten möglichst gleichmäßig, da sie quasi ein Allround-Charakter ist. Lediglich Reiten und Charisma kann fast gänzlich außer Acht gelassen werden.

Je nachdem für welche Seraphim-Variante man sich entscheidet, ist entweder das Attribut Stärke oder mentale Regeneration von entscheidender Bedeutung. Für die Kampf-Seraphim sind zwei Säbel das Optimum in Sachen Waffenwahl, bei den Kampfkünsten müssen Sie primär auf den Ausbau der Attacke setzen. Bei der zaubernden Seraphim ist es Geschmackssache, welche Waffe sie trägt, Schadens-Boni geben diese nicht, es sei denn, auf der Waffe liegt ein Kampfkunstbonus. Als sehr effektive Kampfkunst hat sich BeeEffGee gegen langsame Gegner und Blitzhagel gegen mehrere Feinde gleichzeitig erwiesen.

Dunkelelf



PRIMÄRE FERTIGKEITEN
- Waffenkunde
- Waffenspezialisierung
- Konstitution
- Widerstand

SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN
- Konzentration
- Fallenkunst
- Ballistik

Das wichtigste Attribut für den Dunkelelf ist eindeutig Charisma. Es erhöht den Giftschaden der Waffen/Fallen beträchtlich. Ein zusätzlicher Nebeneffekt ist, dass die Händlerpreise weiter sinken. Investieren Sie darüber hinaus auch in Stärke und Geschick, je nachdem mit welchen Waffen Sie bevorzugt kämpfen möchten. Die beste Waffe für das dunkelhäutige Spitzohr ist die klassentypische Dunkelelfen-Klinge. Diese Waffe ist von vornherein mit Giftschaden aufgewertet. Als primäre Kampfkunst empfiehlt sich Rage. Extra-Tipp: Der Dunkelelf ist der perfekte Einkäufer in Mehrspieler-Partien. Dank des Charisma-Bonus, der ihn zusätzlich zum starken Gift-Kämpfer macht, und des Talents Handel kommt er weit günstiger als jeder andere Charakter an die Gegenstände der Händler heran. Dieser Bonus wird sogar noch gesteigert, wenn Sie in einer befriedeten Region Ihre Einkäufe tätigen.

LARS THIERSMANN/STEFAN WEISS

Battlefield Vietnam

BATTLEFIELD VIETNAM verfügt im Vergleich zum Vorgänger über eine verbesserte Grafik-Engine. Mit cleverem Tuning läuft der Mehrspieler-Titel schneller und sieht trotzdem gut aus.

Die CPU-Anforderungen hängen bei *Battlefield Vietnam* davon ab, ob Sie im Einzelspielermodus gegen Bots spielen oder im Mehrspieler-Part gegen menschliche Mitspieler antreten. Im Netzwerk oder im Internet reichen bereits 2.100 MHz, um in der höchsten Detailstufe sorglos spielen zu können. Bei weniger als 1.800 MHz stellen Sie die „Geometrie-Qualität" auf die mittlere Einstellung und deaktivieren die Schatten. Die Gegner-KI beansprucht den Prozessor deutlich mehr: Ab 30 Bots sollte Ihre CPU mit mindestens 2.500 MHz takten. Für ein Spiel mit mehr als 50 Computer-Kollegen benötigen Sie einen 3.000-MHz-Prozessor. Zudem wird das Spiel ab 30 Bots sehr langsam, wenn 512 MByte Speicher in Ihrem System arbeiten. Erst mit 1.024 MByte RAM treten im laufenden Spiel keine Hänger mehr auf. Auch die immensen Ladezeiten lassen sich nur mit viel Hauptspeicher zähmen: Bei 256 MByte vergehen stolze 2:10 Minuten, bevor eine Partie beginnt. Mit 512 MByte RAM sind es nur noch 1:50 Minuten, 1.024 MByte verkürzen die Ladesequenzen lediglich um weitere zehn Sekunden.

TREIBERPROBLEME

Bei dem aktuellen Nvidia-Treiber Forceware 53.03 machen starke Bildfehler *Battlefield Vietnam* unspielbar. Mit der Vorabversion Forceware 56.56 lief das Spiel hingegen fehlerfrei auf Nvidia-Grafikkarten. Spätestens zum Verkaufsstart sollte der neue Treiber fertig sein. Mit einer Geforce FX 5700 Ultra oder einer Radeon 9600 XT können Sie mit 1.024x768 in der höchsten Detailstufe spielen. Für vierfache Kantenglättung sollte es schon eine Radeon 9800 oder FX 5900 Ultra sein. Wer eine Geforce FX 5200 Ultra oder Geforce3 Ti-200 verwendet, setzt „Grafikqualität" sowie „Geometrie-Qualität" auf „Mittel" und deaktiviert die Schatten. Bei DX7-Karten (Geforce2- und -4-MX-Reihe) lässt sich nicht die höchste Detailstufe auswählen. Zudem treten Grafikfehler auf, wenn die Schatten im Optionsmenü aktiviert sind.

DANIEL MÖLLENDORF

PC ACTION NUTZT HARDWARE DER FOLGENDEN HERSTELLER IM TESTLABOR:

- Asus
- Be Quiet
- Corsair
- Creative
- Innovision
- Leadtek
- MSI
- TakeMS
- Terratec
- TwinMos
- Tyan



Die Schatten der Objekte und die dezente Beleuchtung sorgen für eine bedrückende Atmosphäre.

Alle Texturen inklusive Gräser sind niedriger aufgelöst und wirken detailarm; Beleuchtung und Schatten fehlen.

DAS „GRAFIK"-MENÜ VON BATTLEFIELD VIETNAM

GRAFIKGESCHWINDIGKEIT: EIGENE, NIEDRIG, MITTEL, HOCH

ANZEIGEMODUS: 800x600x32, 1024x768x32, 1152x864x32, 1280x960x32, 1600x1200x32, 1792x1344x32, 1856x1392x32

GRAFIK-EINSTELLUNGEN:
1 GRAFIKQUALITÄT: HÖCHSTE
2 GEOMETRIE-QUALITÄT: HOCH
3 TEXTURENQUALITÄT: HOCH
4 LIGHTMAPS:
5 SCHATTEN:
GAMMAKORREKTUR:
KONTRAST:
HELLIGKEIT:

1 Grafikqualität: Bestimmt unter anderem den Grad der Beleuchtungsqualität. Mit einer Geforce FX 5200 Ultra oder Geforce3 Ti-200 wählen Sie „Mittel" für eine bessere Performance.

2 Geometrie-Qualität: Regelt die Anzahl der verwendeten Polygone bei Figuren und Objekten. Erst ab 1,8 GHz sollten Sie „Hoch" wählen.

3 Texturenqualität: Bei einer niedrigen Einstellung wirken alle Oberflächen unscharf und detailarm, das Spiel läuft allerdings kaum schneller – daher „Hoch" einstellen.

4 Lightmaps: Die Beleuchtung wird bei *Battlefield Vietnam* per Lightmaps erzeugt. Deaktiviert man diese Einstellung, so läuft das Spiel auf langsameren Grafikkarten (Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra) besser.

5 Schatten: Lässt Fahrzeuge und Figuren einen dynamischen Schatten werfen. Bei weniger als 1,8 GHz sollten Sie diese Einstellung deaktivieren.

TUNING

UM *BATTLEFIELD VIETNAM* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.100 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce FX 5700 Ultra

MIT 1.200 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ Für „Grafikqualität" „Mittel" auswählen
- ☐ Die „Geometrie-Qualität" auf „Mittel" setzen
- ☐ Bei „Texturenqualität" „Hoch" einstellen
- ☐ „Lightmaps" deaktivieren
- ☐ „Schatten" deaktivieren

MIT 1.600 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Für „Grafikqualität" „Hoch" auswählen
- ☐ Die „Geometrie-Qualität" auf „Mittel" setzen
- ☐ Bei „Texturenqualität" „Hoch" einstellen
- ☐ „Lightmaps" aktivieren
- ☐ „Schatten" deaktivieren

MIT 2.100 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5900 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Im Treiber-Menü vierfache (4X) Kantenglättung aktivieren
- ☐ Bei „Grafikqualität" „Höchste" auswählen
- ☐ Die „Geometrie-Qualität" auf „Hoch" setzen
- ☐ Bei „Texturenqualität" „Hoch" einstellen
- ☐ „Lightmaps" aktivieren
- ☐ „Schatten" aktivieren

Far Cry

Wir verraten, mit welchen Tuning-Handgriffen Sie FAR CRY schon mit einem 1-Gigahertz-Rechner und Geforce2-Karte zocken können.

Malerische Strände mit beeindruckender Sichtweite, organisch wirkende Dschungel-Landschaften oder detailreiche Innenlevels mit aufwendiger Licht-und-Schatten-Berechnung: Die Grafik von *Far Cry* ist jedem anderen aktuellen Action-Spiel um eine Generation voraus. Bei den Grafikdetails sollten Sie nicht der automatischen Erkennung vertrauen, da diese nur grobe Unterteilungen vornimmt. Stellen Sie die Optionen besser manuell ein. Für die höchste Detailstufe benötigen Sie eine Radeon 9700 Pro. Wer eine Radeon 9800 Pro oder 9800 XT besitzt, kann bedenkenlos im Grafik-Menü für „Anti-Aliasing" „Mittel" auswählen. Stellt man die Grafikqualität auf „Hoch", so läuft *Far Cry* mit 1.024x768 Bildpunkten bereits auf einer günstigen Radeon 9600 XT flüssig. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra reduzieren „Qualität – Schatten" und „Qualität – Wasser" auf „Niedrig", um gut spielen zu können. Auch auf veralteten DirectX-7-Grafikkarten wie der Geforce2- oder der Geforce4-MX-Serie ist der Shooter von Crytek spielbar, allerdings fehlen beispielsweise Schatten oder Reflexionen auf der Wasseroberfläche. Die zusätzlichen Render-Modi „Verbessert", „Paradies", „Kalt" und „Cartoon" (Comic-Look wie bei *XIII*) lassen sich nur bei DX-9-Karten aktivieren und beeinflussen die Spielgeschwindigkeit nicht.

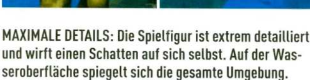
SPEICHER-LECK

Wer nur wenig Hauptspeicher besitzt, findet in *Far Cry* den optimalen Grund, um aufzurüsten: Mit 256 MByte ist der Insel-Shooter unspielbar, da die Nachlade-Pausen im Spielverlauf mehrere Sekunden dauern. Mit 512 MByte sind die Zwangspausen erträglich, absolut flüssig läuft *Far Cry* allerdings erst mit 1.024 MByte RAM. Bei einer CPU mit weniger als zwei GHz setzen Sie den Eintrag „Qualität – Umgebung" herab. Auf der niedrigsten Detailstufe reicht schon ein GHz, ab 2,6 GHz wählen Sie „Sehr hoch" aus.

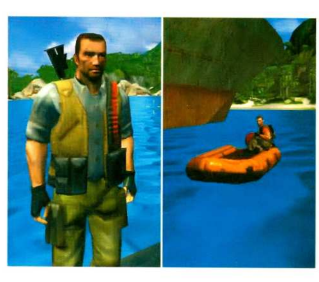
DANIEL MÖLLENDORF







MAXIMALE DETAILS: Die Spielfigur ist extrem detailliert und wirft einen Schatten auf sich selbst. Auf der Wasseroberfläche spiegelt sich die gesamte Umgebung.



MINIMALE DETAILS: Alle Schatten und die Wasser-Reflexionen sind verschwunden, die Texturen wirken verschwommen und die Wasseroberfläche ist nicht mehr durchsichtig.

TUNING

UM *FAR CRY* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.600 MHZ
- ☐ 1.024 MBYTE RAM
- ☐ RADEON 9700 PRO

MIT 1.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE2 TI SOLLTEN SIE:

- ☐ DIE AUFLÖSUNG AUF 800X600 REDUZIEREN.
- ☐ BEI „TEXTUREN-FILTERQUALITÄT" „TRILINEAR" AUSWÄHLEN.
- ☐ „QUALITÄT – SFX" UND „QUALITÄT – WASSER" AUF „MITTEL" SETZEN.
- ☐ BEI DEN ÜBRIGEN EINSTELLUNGEN „NIEDRIG" WÄHLEN.

MIT 1.600 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:

- ☐ DIE AUFLÖSUNG AUF 1.024X768 SETZEN.
- ☐ BEI „TEXTUREN-FILTERQUALITÄT" „TRILINEAR" AUSWÄHLEN.
- ☐ „PARTIKEL" UND „QUALITÄT – LICHT" AUF „HOCH" SETZEN.
- ☐ FÜR „QUALITÄT – SCHATTEN" DEN WERT „NIEDRIG" WÄHLEN.
- ☐ BEI DEN ÜBRIGEN EINSTELLUNGEN „MITTEL" WÄHLEN.

MIT 2.200 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

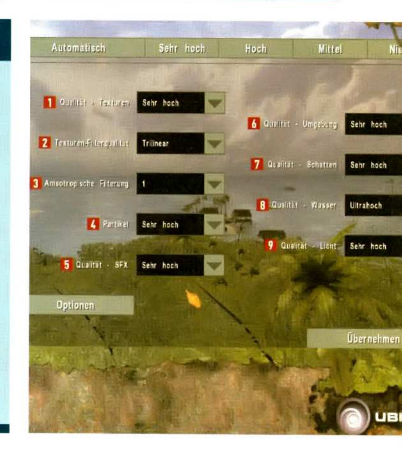
- ☐ DIE AUFLÖSUNG AUF 1.024X768 SETZEN.
- ☐ FÜR „ANISOTROPISCHE FILTERUNG" DEN WERT „2" AUSWÄHLEN.
- ☐ BEI DEN ÜBRIGEN EINSTELLUNGEN „HOCH" WÄHLEN.

MIT 2.800 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ DIE AUFLÖSUNG AUF 1.024X768 SETZEN.
- ☐ FÜR „ANTI-ALIASING" „MITTEL" EINSTELLEN.
- ☐ BEI „ANISOTROPISCHE FILTERUNG" DEN WERT „4" AUSWÄHLEN.
- ☐ „QUALITÄT – WASSER" AUF „ULTRAHOCH" SETZEN.
- ☐ BEI DEN ÜBRIGEN EINSTELLUNGEN „SEHR HOCH" WÄHLEN.

ERKLÄRENDE SCREENSHOTS

1. Qualität – Texturen: Bestimmt die Auflösung der Texturen. Bei Geforce3 Ti-200 oder FX 5200 Ultra wählen Sie „Mittel". Auf dem niedrigsten Wert sieht die Landschaft besonders auf mittlere Entfernung unscharf und detailarm aus.
2. Texturen-Filterqualität: Bei der Einstellung „Bilinear" werden nach hinten verlaufende Oberflächen in groben Schritten unscharf. Die Bildqualität leidet enorm, wählen Sie daher immer „Trilinear".
3. Anisotropische Filterung: Per anisotroper Filterung werden auch weit entfernte Texturen noch scharf dargestellt. Kostet viel Grafikleistung, daher erst ab Radeon 9800 oder FX 5900 die Einstellung „4" wählen.
4. Partikel: Reguliert beispielsweise die Dichte von Dampf und Rauch. Erst mit einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5900 XT sollten Sie „Hoch" einstellen.
5. Qualität – SFX: Sorgt dafür, dass das Bild verzerrt wird, wenn Jack Schaden nimmt oder durch eine Blendgranate beeinträchtigt wird. Auf die Performance hat das kaum Einfluss – daher auf „Hoch" stellen.
6. Qualität – Umgebung: Regelt in Außen-Levels den Detailgrad der Landschaft. Bei einem niedrigen Wert wirken Bäume, Gräser und Büsche weniger detailliert. Besitzer einer CPU mit weniger als zwei GHz wählen „Mittel".
7. Qualität – Schatten: Ab einer Radeon 9700 Pro wählen Sie die höchste Stufe. Hierbei werfen manche Lichtquellen einen dynamischen Schatten auf die Umgebung.
8. Qualität – Wasser: Auf der höchsten Stufe spiegeln sich auf der Wasseroberfläche neben der Landschaft auch alle Objekte und Figuren – sehr aufwendig, daher erst ab 9700 Pro aktivieren.
9. Qualität – Licht: Erzeugt beispielsweise auf metallischen Oberflächen einen Glanzeffekt, sobald diese beleuchtet werden. Kostet nur wenig Grafikleistung und sieht sehr gut aus – ab 9600 XT oder FX 5700 Ultra aktivieren.



Handy-Fun ohne Grenzen

www.gigahandy.com

NUR 1X BESTELLEN UND LANGE SPASS HABEN !!!

POWER PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

RINGTONE PAKETE

START	PAK	82389	Du hast mein Herz...
START	PAK	82388	Welcome To My Island
START	PAK	82387	Augen Auf
START	PAK	82386	From The Inside
START	PAK	82385	Ladys Night
START	PAK	82384	Superstar
START	PAK	82383	I Feel You
START	PAK	82382	Mandy
START	PAK	82381	Poison
START	PAK	82380	My Immortal
START	PAK	82379	Love's Divine
START	PAK	82378	PIMP
START	PAK	82375	Shut Up
START	PAK	82359	Numb
START	PAK	82334	Schick mir n' Engel
START	PAK	82333	Ey, Ey, Ey
START	PAK	82332	Where Is The Love
START	PAK	82322	Die Schule brennt
START	PAK	82321	Reanimate
START	PAK	82316	Axel F 2003
START	PAK	82313	Fighter
START	PAK	81030	Das Lied vom Tod
START	PAK	81174	Das Boot

...UND VIELE MEHR!!

MOVIE PAKETE





...UND VIELE MEHR!!

SMS-PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

Sende eine SMS mit START PAK-NUMMER an 84242*

BESTELLBEISPIEL: "START PAK-42206" (DU BESTELLST DAS PIX-PAKET) BITTE LEER- UND MINUSZEICHEN BEACHTEN !

* Service nur für Vodafone, D1, E-Plus und O2 möglich.(E-Plus und O2 max 30 Tage) Sende Stop + ursprünglichen Bestelltext (Beispiel STOP PAK-42160) um Dein Abo jederzeit zu kündigen. 12 ct. AnbieteranteilVodafone. Alle Pakete erhältst Du im Abo täglich je 1,99 /SMS.Mit jedem anderen Bestelltext hinter Start, der nicht in dieser Werbung aufgeführt ist,bestellst Du unser tägliches Abo 'Spaß-SMS des Tages' zum Weiterversenden.

POWER RINGTONES

Genial!: Polyphon und monophon



FÜR ALLE GÄNGIGEN NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG AUSSERDEM:SONY-ERICSSON T300, T610 SHARP GX10, PANASONIC GD87

CHART-BREAKER

82389	Du hast mein Herz...
82388	Welcome To My Island
82387	Augen Auf
82386	From The Inside
82385	Ladys Night
82384	Superstar
82383	I Feel You
82382	Mandy
82381	Poison
82380	My Immortal
82379	Love's Divine
82378	PIMP
82375	Shut Up
82359	Numb
82345	Beyond The Sea
82316	Axel F 2003
82336	Trouble
82335	Free Like The Wind
82334	Schick mir n' Engel
82333	Ey, Ey, Ey
82332	Where Is The Love
82328	Ab in den Süden
82327	Alright
82326	Angel of Berlin
82323	Smile
82322	Die Schule Brennt

MOVIE UND TV KULT

81030	Das Lied vom Tod
82342	Der dritte Mann
82337	Charlie's Angels
81031	Halloween
81168	James Bond Thema
81140	Flintstones
81764	Das A-Team
81174	Das Boot
81865	Raumschiff Enterprise
81814	Miss Marple
81182	Die Maus
81164	Miss. Impossible
81809	Der Pate
82344	Sex And The City
82341	Dallas
82343	Like Ice in The Sunshine
82338	Jackass
82149	Wicki
81817	Wer hat an der Uhr...
81816	Muppets
81169	GZSZ
82155	Cobra 11
82146	Pipi Langstrumpf
82144	Löwenzahn
82150	Insel m. 2 Bergen
82148	Captain Future

ALLTIME KULT-KRACHER

81819	Mana Mana
81653	Bacardi Feeling
81041	Deutsche Hymne
81124	Smoke On the Water
81587	New York New York

Colored Logos



FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

Display MOVIES

NEU

Mega-Geil! Farbige Animated Movies auf Deinem Display !!

42184

42160 · 42157 · 42177 · 42175 · 42176 · 42181 · 42318 · 42367 · 42180 · 42183 · 42438 · 42182 · 42440 · 42410 · 42226 · 42212 · 42223 · 42218

86688

▲ Farbige Logos €2,99/SMS,max. €5,98 f. 2 SMS (12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS)

SO GEHT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "PAK" UND DIE BESTELLNUMMER AN:

86688▲

ZUM BEISPIEL: PAK42043 (DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:

0190 861257 1,86 euro/min

:0900545424 €3,63/Min · :0900902324 SFR 4,23/Min.

GIGA-GEILE COLORED PIX

Der Hit: Für alle Handys mit Farbdisplay!



42323 · 42141 · 42041 · 42140 · 42206 · 42149

42081 · 42053 · 42060 · 42124 · 42391 · 42164

42286 · 42100 · 42277 · 42114 · 42284 · 42329

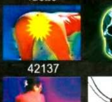
42372 · 42166 · 42094 · 42074 · 42154 · 42099

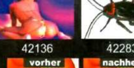
42244 · 42098 · 42062 · 42375 · 42328 · 42051

42422 · 42134 · 42043 · 42373 · 42137 · 42316

42103 · 42190 · 42423 · 42276 · 42136 · 42283

42425 · 42376 · 42374 · 42409

Display-Cleaner 41016

Der Hammer: Dein persönliches Color-Pic

NEU! CHEF TRINKER AXEL 42416 Produktbeispiel*



42413



42414



42415



42417





42418



42419

So geht's

Schicke eine SMS mit: PAK Bestellnummer und einem kurzen Namen an:

86688▲

z.B.: PAK 42416 Axel (du bestellst Pix Nr 42416 mit dem Namen "Axel")

siehe Produktbeispiel*

HARDWARE



»Bausünde: Frankfurter Skyline.«

Jetzt hören Sie mal!

Creative hat seine MP3-Player im Preis gesenkt und mit dem MUVO TX ein neues Modell für USB 2.0 vorgestellt.

Sound | Creative hat seine USB-Stick/MP3-Player-Familie fit für den Frühling gemacht. Der *MuVo NX* mit 128 MByte Speicher ist ab sofort für 129 Euro statt 159 Euro erhältlich. Die kleine Variante ohne Display, aber ebenfalls mit 128 MByte Speicher ist nun für 99 Euro im Handel. Bislang kostete das Gerät 119 Euro. Die 64-MByte-Variante wurde im Preis von 99 Euro auf 79 Euro reduziert. Mit dem *MuVo TX* bringt Creative den Nachfolger des *MuVo NX* auf den Markt. Das Gerät ist in zwei Ausführungen mit 128 MByte und 256 MByte Speicher erhältlich und unterstützt den schnellen USB-2.0-Standard. Die *TX*-Variante mit 256 MByte schluckt 60 Titel im MP3-Format oder 120 Titel im WMA-Format. Sowohl 128-MByte- als auch 256-MByte-Modelle sind ab sofort für 149 Euro beziehungsweise 199 Euro erhältlich. (FM)
Info: de.europe.creative.com



»McCroissant: ohne Ketchup ungenießbar.«



Game-Petting

Speed Link setzt auf die dunkle Seite der Macht und präsentiert das STORMTROOPER GAMEPAD.

Eingabegeräte | Das *Stormtrooper*-Gamepad im PS2-Controller-Design verfügt über zehn Feuertasten, zwei digitale Ministicks und ein Acht-Wege-Steuerkreuz. Zwei oszillierende Motoren sollen Force-Feedback-Effekte leistungsstark umsetzen. Der Anschluss an den PC erfolgt über die USB-Schnittstelle. Das Gamepad ist ab sofort für knapp 15 Euro im Handel erhältlich. (FM)
Info: www.speed-link.com

Süße Maus!

»Neulich im SM-Club: Einer musste die Dicke nehmen.«

Die Kleine von Terratec hat scharfe Kurven und heißt MYSTIFY VIPER. Die dicke Schwester MYSTIFY MAMBA.

Eingabegeräte | Die neue Eingabewaffe aus Nettetal heißt *Mystify Mamba* und soll mit einer 800-dpi-Auflösung auch anspruchsvolle Zocker zufrieden stellen. Die Fünf-Tasten-Maus ist ab sofort für 40 Euro erhältlich. Für den reisenden Spieler hat Terratec die *Mystify Viper* im Programm. Die Notebook-Maus mit drei Tasten verfügt ebenfalls über einen optischen Sensor mit einer Auflösung von 800 dpi. Der Preis liegt bei 30 Euro. (FM)
Info: www.terratec.de

MP3-Player-Gewinnspiel Maxfield

Auf die Ohren!

PC ACTION verlost mit den neuen MP3-Playern von Maxfield das ultimative Zubehör für den audiophilen Zocker im Gesamtwert von über 1.000 Euro. Zu gewinnen gibt es:

5x MAX P-01 MP3-USB STICK
Der MAX P-01 vereint USB-Stick und MP3-Player. Das Gerät verfügt über ein hintergrundbeleuchtetes Display und eine Speicherkapazität von 128 Megabyte.

3x MAX P-02 FLASH-MP3 PLAYER
Der MAX P-02 verbindet FM Radio mit einem 128-Megabyte-MP3-Player. Der Musikzwerg kann über das eingebaute Mikrofon auch als Diktiergerät verwendet werden.



maxfield PRODUCTS IN MOTION

Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:

Mit wem ist der Maxfield-Geschäftsführer Franjo Pooth verheiratet?

A) Verona Feldbusch
B) Daniel „Hardcore" Möllendorf
C) Dem seltsame Kerl, der bislang an dieser Stelle seine langweilige Kolumne hatte.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 20! Ausführliche Produktinformationen zu den Maxfield-MP3-Playern finden Sie auf der Hersteller-Webseite www.maxfield.de.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



»Harald Juhnke hat nichts zu lachen.«

Hier spielt die Musik!

Devolo hat seine DLAN-ADAPTER für die PC-Vernetzung über die Steckdose um eine Audio-Version erweitert.

Netzwerk | Über die neuen Adapter lässt sich ein Audio-Stream in das Netzwerk einspielen, der von jedem anderen *dLAN*-Gerät wiedergegeben werden kann. So lässt sich beispielsweise die MP3-Sammlung auf dem Büro-PC mit der Stereoanlage im Wohnzimmer abspielen. Die *dLAN-Audio-Adapter* verfügen über mehrere Cinch-, Klinken- und Micro-Buchsen für die Verbindung zu CD-Player, Mikrofon oder Lautsprechern. Dabei stehen sowohl klassische analoge als auch koaxiale Digitalein- und -ausgänge zur Verfügung. Die Audio-Adapter sind ab sofort für 150 Euro erhältlich. (FM)
Info: www.devolo.de

Schwanz ab!

Mit dem OCTAVUS FX 1600 AIR zeigt Ultron ein kabelloses 5.1-Soundsystem.


»Da war die Welt noch in Ordnung: Manhattan vor dem 11. September.«

Sound | Der Multimedia-Hersteller Ultron hat mit dem 5.1-System *Octavus FX* 1600 Air ein erstes Surround-System vorgestellt, das über kabellose, hintere Lautsprecher verfügt. Das *Octavus* besteht aus fünf Satelliten mit 10 Watt RMS-Leistung sowie einem hölzernen Subwoofer mit 25 Watt RMS. Das System beinhaltet zudem einen integrierten Dekoder in einer separaten Wandlerbox, der Dolby Digital und Dolby Pro Logic unterstützt. Neben analogen Cinch-Eingängen verfügt das System auch über einen optischen Digitaleingang. Ultron gewährt eine Garantie von drei Jahren, der Preis soll bei 259 Euro liegen. (FM)
Info: www.ultron.de


»Albtraum aller Kinder: Scout-Schulranzen zum Geburtstag.«

Das ist LAN-Sinn!

Sharkoon stellt neben der PC-LAN-Party-Tasche GAMER BAG einen günstigen Sockel-A-Kühler für AMDs Athlon XP und Duron vor.

Zubehör | LAN-Party-Gänger ärgern sich oft über den umständlichen PC-Transport zum virtuellen Schlachtfeld. Sharkoon hat sich dieses Problems angenommen und das *Gamer Bag* entwickelt. In der gepolsterten Tragetasche lassen sich bequem gängige Midi-Tower samt Peripheriegeräten verstauen. Die Spieler-Handtasche ist ab sofort für 24 Euro erhältlich. Des Weiteren hat der Hersteller mit dem CUS3 einen neuen Kühler für Sockel-A-Prozessoren auf den Markt gebracht. Das Gerät erfrischt CPUs bis zum Athlon XP 3200+ und soll vor allem durch seinen Preis von 9,90 Euro punkten. Der CUS3 besteht aus einem Aluminium-Kühlblock, auf dem ein 80-mm-Kühler montiert ist. Dieser dreht mit 2.500 Umdrehungen pro Minute mit einer Lautstärke von flüsterleisen 22 dbA. Das Gewicht liegt laut Hersteller bei 250 Gramm. (FM)
Info: www.sharkoon.de

LIES MICH !

BUSHIDO AIRFLO-MAUS

»VW Beetle: in Polen geparkt.«

Eingabegeräte | Bushido stellt mit seiner *Airflo-Maus* einen optischen Schreibtischnager für die heißen Tage vor. Im Inneren der Maus arbeitet ein kleiner Lüfter, der kühle Luft auf die Innenseite der Hand fächelt. *Die Airflo-Maus* verfügt über einen optischen Sensor mit 800 dpi Auflösung und ist ab sofort für 30 Euro erhältlich. (FM)
Info: Info: www.airflo.de

GDDR-3-SPEICHER

Grafik | In Kooperation mit dem Speicher-Hersteller Samsung will Nvidia in Zukunft Grafikkarten mit GDDR-3-Speicher anbieten. Als Weiterentwicklung der DDR-SDRAM-Technologie soll GDDR3 einen niedrigeren Stromverbrauch bei gleichzeitig höherer Taktrate ermöglichen. In Kürze sollen bereits die ersten Geforce-FX-5700-Ultra-Karten mit 128 MByte GDDR-3-RAM in den Läden stehen. Obwohl bei der neuen Speicher-Technologie eine höhere Taktung möglich wäre, ist diese für FX-5700-Ultra-Beschleuniger zunächst nicht vorgesehen. (FM)



Info: www.nvidia.com

SWISSMEMORY VICTORINOX

Zubehör | Das gute Schweizer Taschenmesser von Victorinox schafft den Sprung ins Zeitalter der Hochtechnologie. Ab sofort ist eine Version mit integriertem USB-Stick erhältlich. Der bootfähige Mini-Speicher hat eine Kapazität von wahlweise 64 MByte oder 128 MByte. Das *Swissmemory-Victorinox* gibt es in zwei Varianten: Mit Messer, Schere, Feile und LED-Leuchte oder mit großer Leuchte und Kugelschreiber. Ab sofort soll das Speichermesser mit 64 MByte Kapazität für 55 Euro erhältlich sein. Der Preis für das 128-MByte-Modell steht noch nicht fest. (FM)
Info: www.swissbit.com

»Die Pille danach.«

GEFORCE FX 5700 LE

Grafik | Der Grafikkartenhersteller PNY bringt eine modifizierte Geforce FX 5700 unter dem Namen *FX 5700 LE* auf den Markt. Die mit 119 Euro verhältnismäßig günstige Karte bietet 128 MByte DDR-Speicher mit langsamer 64-Bit-Anbindung. Der Grafikprozessor ist allerdings nur mit 250 MHz getaktet. Die Geforce-FX-5700-GPU taktet in der Referenzvariante mit 425 MHz. (FM)
Info: www.pny.com

»Ground Zero: Langsam wächst Gras über die Sache.«

»Wenn nicht nur der Bilderrahmen häßlich ist, ist alles verloren.«

Mini rockt!

Die neuen NOTEBOOKS FÜR SPIELER sind ein echter Hingucker. Aber Vorsicht beim Kauf: Die vielen Prozessor- und Grafikkartentypen verwirren. PC ACTION schaut den mobilen Spielautomaten unter die Tastatur.



Damit das klar ist!

CACHE
Pufferspeicher des Prozessors für häufig benötigte Daten oder Instruktionen. Der Cache wird in den Level-1- und den Level-2-Speicher aufgeteilt.

VERLUSTLEISTUNG
Wärmeentwicklung des Prozessors im Betrieb. Je höher die Verlustleistung, desto stärker muss der verbaute CPU-Kühler sein.

FERTIGUNGS-TECHNIK
Wird in Nanometer angegeben. Feinere Herstellungsprozesse ermöglichen in der Regel eine günstigere Chipproduktion sowie einen höheren Prozessortakt.

WLAN
Steht für „Wireless LAN" und ist Bestandteil jedes Centrino-Notebooks. Mit einem WLAN-Modul können Sie mit einem entsprechenden Zugang drahtlos auf Netzwerke und das Internet zugreifen.

DDR-SDRAM
Double-Data-Rate-Speicher. Überträgt zwei Datenpakete pro Takt.

KANTENGLÄTTUNG
Auch Anti-Aliasing genannt. Reduziert den Treppen-Effekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität. Hohe Beanspruchung des Grafikprozessors.

ANISOTROPER FILTER
Stellt nach hinten geneigte Flächen auch aus größerer Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

Wenn Sie sich einen neuen PC zusammenstellen, wählen Sie je nach Finanzlage einen möglichst guten Prozessor, eine leistungsstarke Grafikkarte, Unmengen Arbeitsspeicher und eine gigantische Festplatte. Der Notebook-Kauf sieht hingegen komplett anders aus: Bis auf einige Hersteller wie Dell oder Alienware haben Sie hier kaum Einfluss auf die Komponenten, sondern stehen einer Vielzahl von Komplettangeboten gegenüber. Dieser Artikel soll Ihnen helfen, sich durch die wunderbare Welt der Marketing-Begriffe zu navigieren und bei den für Spieler wichtigen Komponenten Prozessor und Grafikkarte die richtige Wahl zu treffen.

AMD MOBILE DURON UND ATHLON XP-M

Wie bei den Desktop-PCs fällen Sie auch beim Notebook eine Grundsatzentscheidung. Soll Ihr System einen Prozessor von Intel oder von AMD beherbergen? AMD bietet für den kleinen Geldbeutel den mobilen Duron an. Dieser ist mit maximal 1,3 GHz getaktet und wird noch im 180-Nanometer-Fertigungsprozess hergestellt. Die meisten Notebook-Hersteller verbauen aber in ihren AMD-Systemen die mobile Athlon-XP-Variante, den XP-M. Der Prozessor in 130-Nanometer-Herstellung ist wie auch die Desktop-Version mit Thoroughbred- und Barton-Kern erhältlich. Die Thoroughbred-Variante wird als 1400+ bis 2600+ angeboten und greift auf 128 kByte Level-1- sowie 256 kByte Level-2-Cache zurück. Die Barton-Modelle sind derzeit als 1900+ bis 2800+ auf dem Markt und verfügen über einen vergrößerten Pufferspeicher von 128 kByte L1- und 512 kByte L2-Cache. Um Energie zu sparen, nutzen die drei Prozessor-Typen die AMD-Technik Powernow. Wird die CPU nicht oder nur geringfügig belastet, so taktet sie automatisch herunter. Notebooks mit temperaturgesteuerten Lüftern arbeiten dank dieser Technologie bei Standard-2D-Anwendungen wie Microsoft Word sogar lüfterlos und somit unhörbar. Powernow verlängert zudem die Akkulaufzeit enorm!

AMD MOBILE ATHLON 64

64-Bit-Leistung ist nicht nur den Desktop-PCs vorbehalten. Mit dem Mobile Athlon 64 erhalten Sie einen Notebook-Prozessor für höchste Leistungsansprüche, der nur noch vom Mobile Pentium 4 3,2 GHz in *Unreal Tournament 2003 (dt.)* um drei Prozent überholt wird. Der tragbare 64-Bitter ist in den Varianten 3000+ und 3200+ verfügbar. Allerdings unterscheiden sich die mobilen Modelle von ihren stationären Geschwistern: Der Notebook 3000+ taktet mit 1,8 GHz, die Desktop-Variante im Gegensatz mit 2 GHz. Des

Zocker-Notebooks im Test

Aus der schier unendlichen Zahl von Notebook-Angeboten haben wir für Sie zwei spieletaugliche Geräte herausgefischt und durch unseren Testparcours geschickt.

	Inspiron 8600	Hummer FX
Hersteller	Dell	Gericom
Webseite	www.dell.de	www.gericom.com
Preis	€ 2.000,-	€ 1.700,-
Preis-Leistung	Befriedigend	Gut
Ausstattung	**93%**	**88%**
Arbeitsspeicher	512 MByte DDR-SDRAM (PC2600)	512 MByte DDR-SDRAM (PC2600)
Prozessor	Pentium M 1,7 GHz	Pentium 4 3,02 GHz (Desktop)
Chipsatz	Intel 855PM	Intel 845GV
Grafikchip	Ati Mobility Radeon 9600 Pro – 128 MByte, 338/243 DDR (MHz)	Ati Mobility Radeon 9700 – 128 MByte, 405/263 DDR (MHz)
Festplatte	Fujitsu MHS2060AT (60 GByte, 4.200 U/min)	Hitachi Travelstar (80 GByte, 5.400 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	DVD-Brenner (4x DVD+R, 2x DVD+RW)	DVD-Brenner (2x DVD-R, 1x DVD-RW)
LCD	15 Zoll WUXGA (Auflösung: 1.920x1.200)	15 Zoll SXGA+ (Auflösung: 1.400x1.050)
Akku/Gewicht	6.486 mAh/4,3 kg	6.000 mAh/3,5 kg
Kommunikation	56k-Modem, 10/100 MBit, WLAN	56k-Modem, 10/100 MBit
Eigenschaften	**86%**	**86%**
Verarbeitung	Gut (klapprige Tastatur)	Sehr gut (stoßfestes Gehäuse)
Erweiterbarkeit	Gut (PC-Card, 2x USB 2.0, Firewire, COM)	Gut (PC-Card, 4x USB 2.0, Firewire, SD-Card)
Ergonomie	Gut (Touchpad und Stick)	Befriedigend (kleines Touchpad)
Leistung	**90%**	**86%**
Spiele-Performance	Gut	Sehr gut
Akkulaufzeit	204 Minuten	127 Minuten
Lautheit 2D/3D	0,6/1,5 Sone	0,6-2,4/3,4 Sone
Wärmeentw. 2D/3D	33/46 °C	36/53 °C
Leistungsaufnahme 2D/3D	33/55 Watt	62/100 Watt
Reaktionszeit LCD	30 ms	32 ms
Wertung:	*Gute Spieleleistung, Lange Akkulaufzeit, Breitbild-Display* **90%**	*Sehr hohe Spieleleistung, Kurze Akkulaufzeit, Hohes Betriebsgeräusch (3D)* **86%**

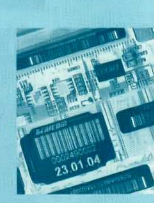


Unsere Wahl fiel auf das Dell Inspiron 8600 und das Gericom Hummer FX, die beide im mittleren Preissegment angesiedelt sind. Dell setzt bei der für Spieler relevanten Infrastruktur auf die Intel-Centrino-Technologie und die Ati Mobility Radeon 9600, wohingegen Gericom mit einem stinknormalen 3,02-GHz-Desktop-Pentium-4 aufwartet, allerdings mit dem Ati Mobility Radeon 9700 den derzeit schnellsten mobilen Grafikchip verbaut. Ansonsten sind die Geräte ähnlich ausgestattet: Beide verfügen über 512 Megabyte DDR-Speicher, einen DVD-Brenner und eine große Festplatte von 60 Gigabyte bei Dell beziehungsweise 80 Gigabyte bei Gericom.

Im Testlabor liegt das Gericom Hummer FX bei den verwendeten Benchmarks *Unreal Tournament 2003 (dt.)*, *Elite Force 2* und *Halo* vorne. Der mobile Spielautomat kann sogar einen Desktop-PC mit Athlon XP 3000+ und Ati Radeon 9600 bei *UT* und *Elite Force* in den Schatten stellen. Das Duo aus Desktop-Prozessor und schneller Grafikkarte macht sich auch beim Vergleich der beiden Notebooks bemerkbar. Das Dell-Gerät liegt in *UT 2003* neun und in *Elite Force 2* 15 Prozent hinter dem Gericom-Konkurrenten. Doch die hohe Leistung des Hummer FX macht sich auch bei der Geräuschentwicklung bemerkbar: Im 3D-Einsatz werden Spieler-Ohren mit deutlich wahrnehmbaren 3,4 Sone beschallt. Im 2D-Betrieb arbeitet das Hummer mit akzeptablen 0,6 bis 2,4 Sone. Das Dell Inspiron ist hingegen ein echter Leisetreter: Unter Windows sind durchweg fast nicht hörbare 0,6 Sone zu messen, unter voller Leitung steigt die Geräuschentwicklung auf 1,5 Sone an.

FAZIT

Sowohl das Dell Inspiron als auch das Gericom Hummer lassen einen Heim-PC mit Athlon XP 3000+ und Radeon-9600-Grafikkarte hinter sich. Gericom bietet viel Leistung für Spieler, aufgrund der Desktop-CPU aber nur begrenzte Mobilität. Dell-Besitzer müssen mit einer etwas geringeren Spieleleistung auskommen, sind aber bei einer Akkulaufzeit von 204 Minuten hervorragend für unterwegs gerüstet.



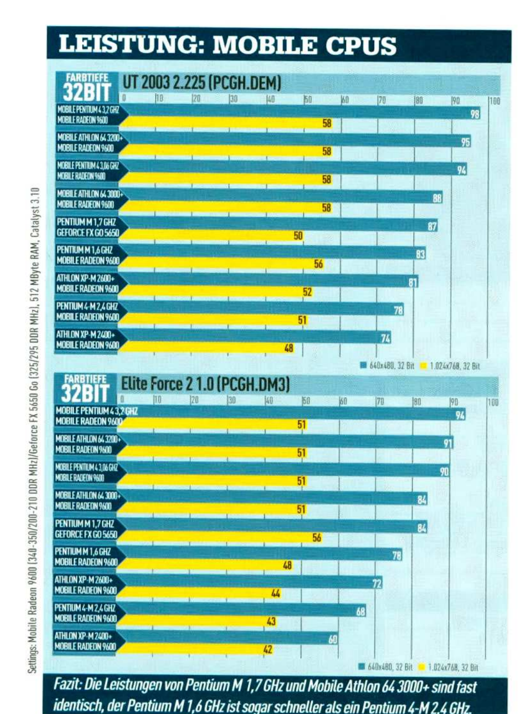
Weiteren wurde der Level-2-Cache auf 1 MByte vergrößert. Bei stationärem und mobilem 3200+ liegt die Taktfrequenz bei 2 GHz, der L2-Cache ist bei dieser Notebook-Variante aber ebenfalls auf 1 MByte vergrößert. Um Strom zu sparen, nutzt AMD auch hier die Powernow-Technologie, die der Konzern im Desktop-Segment unter dem Namen „Cool 'n' Quiet" anpreist.

INTEL PENTIUM 4M UND MOBILE PENTIUM 4

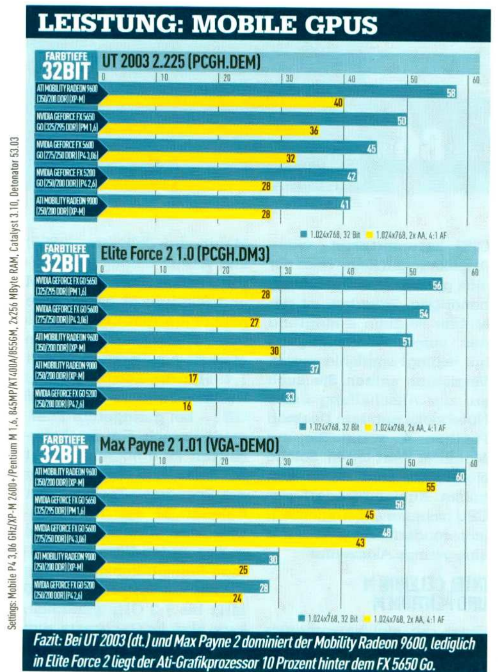
Wenn Sie sich für ein Intel-Notebook entscheiden, haben Sie die Qual der Wahl unter einer Vielzahl von Prozessor-Typen, die mit ähnlichen Bezeichnungen wie Pentium 4M, Mobile Pentium 4 und Pentium M für Verwirrung sorgen. Der Pentium 4M mit Northwood-Kern ist mit Taktraten von 1,4 GHz bis 2,6 GHz erhältlich, beherrscht aber nicht die Hyper-Threading-Technologie. Die CPU ist jedoch aufgrund einer geringen Verlustleistung für mobile Spielerechner empfehlenswert. Der Mobile Pentium 4 ist faktisch identisch mit dem Desktop-P4. Zum Vergleich: Die Verlustleistung liegt bei einem 2,4-GHz-Modell bei 80 Watt, der Pentium 4M hat bei identischer Taktrate lediglich einen Verbrauch von 46 Watt. Beide Prozessoren verfügen über Intels Stromspartechnologie Speedstep, die wie das AMD-Pendant Powernow die CPU heruntertaktet, wenn Applikationen keine oder nur eine geringe Systemleistung benötigen. Trotzdem ist der Mobile Pentium 4 aufgrund der hohen Wärmeabgabe nur bedingt empfehlenswert. Verzichten sollten Sie auch auf die Anschaffung eines Notebooks mit dem Desktop Pentium 4, wenn Sie auf Mobilität Wert legen. Solche Notebooks sind durch den hohen Kühlungsbedarf der CPU nicht nur außerordentlich laut, sondern haben auch nur eine geringe Akkulaufzeit.

INTEL CELERON M UND PENTIUM M

Unter der viel beworbenen Centrino-Familie versteht Intel ein Paket aus Prozessor, Mainboard-Chipsatz (i855) und WLAN-Einheit. Die Centrino-Prozessoren Celeron M und Pentium M haben eine höhere Pro-Takt-Leistung als ihre Desktop-Kollegen. So erreicht ein Pentium M mit 1,7 GHz die Leistung eines Desktop-Pentium-4 mit 2,5 GHz – bei geringerem Energieverbrauch. Um die Akkulaufzeit zu erhöhen, verfügt der Pentium M ebenfalls über die Speedstep-Technik. Der Celeron M ist für preisbewusste Käufer und den so genannten Ultra-Low-Voltage-Bereich konzipiert. Die CPU ist mit Taktraten von 800 MHz bis 1,3 GHz erhältlich, kann aber im Gegensatz zum Pentium M nur auf 512 kByte Level-2-Cache zurückgreifen.



Fazit: Die Leistungen von Pentium M 1,7 GHz und Mobile Athlon 64 3000+ sind fast identisch, der Pentium M 1,6 GHz ist sogar schneller als ein Pentium 4-M 2,4 GHz.



Fazit: Bei UT 2003 (dt.) und Max Payne 2 dominiert der Mobility Radeon 9600, lediglich in Elite Force 2 liegt der Ati-Grafikprozessor 10 Prozent hinter dem FX 5650 Go.

ATI MOBILITY RADEON

Im Notebook-Geschäft ringen nicht nur die Chipriesen AMD und Intel um Marktanteile, auch die beiden Grafik-Kontrahenten Nvidia und Ati mischen kräftig mit. Ati bietet für den reisenden Spieler seine Mobility-Radeon-Grafikchipfamilie an. Derzeit werden drei Modelle angeboten: Die betagte Mobility Radeon 9000 (Codename: M9), die häufig verbaute Mobility Radeon 9600 (M10) und deren Nachfolger, die Mobility Radeon 9700 (M11). Die schwachbrüstige M9 wird noch in 150-Nanometer-Fertigung gebaut und ist zwischen 240 und 250 MHz getaktet. Der Speicher mit einer Kapazität von 32 oder 64 Megabyte befindet sich direkt auf der GPU und taktet mit 200 bis 220 MHz. Die Mobility Radeon 9000 mit DirectX-8-Unterstützung erreicht bei aktuellen 3D-Titeln nur bedingt spielbare Werte, lassen Sie also die Finger vom Kauf eines entsprechend ausgestatteten Notebooks. Die Mobility Radeon 9600 gehört bei den Laptop-Herstellern zu den beliebtesten mobilen Grafiklösungen. Die im 130-Nanometer-Herstellungsprozess gefertigte DirectX-9-GPU taktet zwischen 300 MHz und 350 MHz. Der Grafikspeicher mit 32, 64 und 128 Megabyte Kapazität wird mit 200 bis 300 MHz DDR betrieben. Um eine Überhitzung des Systems zu verhindern, hat Ati die M10 mit der Overdrive-Technologie versehen, die den Grafikprozessor bei kritischen Temperaturen heruntertaktet. Mit einer Leistungsaufnahme von 0,5 Watt im Ruhezustand ist die Mobility Radeon 9600 auch für den Einsatz unterwegs geeignet. Der Nachfolger der M10 ist die Mobility Radeon 9700. Die M11 ist baugleich mit der Mobility Radeon 9600, aber höher getaktet. Der Chiptakt liegt je nach Notebook-Hersteller zwischen 350 MHz und 400 MHz, der Speichertakt zwischen 200 MHz und 300 MHz DDR.

NVIDIA GEFORCE FX GO

Nvidia bietet ebenfalls eine Reihe von Grafikprozessoren für den mobilen Einsatz unter dem klangvollen Namen Geforce FX Go an. Die kleinste mobile GPU Geforce FX Go 5200 ist trotz DirectX-9-Unterstützung für Spieler nur bedingt zu empfehlen. Mit 250 bis 275 MHz Core- und 200 bis 250 MHz Speichertakt offenbaren die Benchmarks lediglich eine bedingte Spielbarkeit. Die Geforce FX Go 5600 in 130-Nanometer-Fertigung arbeitet mit einer Kernfrequenz und einem Speichertakt von 250 bis 300 MHz. Der Nachfolger Geforce FX Go 5650 ist nur eine höher getaktete Variante, der Chip erreicht 325 MHz Core- und 300 MHz Speichertakt. Bei den Geforce-FX-Go-Chips steuert der Anwender über die Software Powermizer 3.0 per Schieberegler, ob der Grafikprozessor hohe 3D-Leistung liefern oder im Stromsparmodus arbeiten soll. Um sich die Benchmark-Krone bei den mobilen Grafikprozessoren zu sichern, hat Nvidia den Geforce FX Go 5700 (Codename NV36M) angekündigt. Die GPU soll lediglich acht Watt verbrauchen und mit 450 MHz im Netz- beziehungsweise 350 MHz im Akkubetrieb getaktet sein. Der Grafikspeicher läuft mit 300 MHz bis 350 MHz DDR. Der NV36M soll durch ein schnelleres Anti-Aliasing und einen höheren Polygondurchsatz glänzen. Laut Nvidia ist der Geforce FX Go 5700 elf Prozent schneller als der direkte Vorgängerchip FX Go 5650 (*UT 2003 (dt.)*, Flyby, kein Anti-Aliasing, kein anisotroper Filter). Notebooks mit dem Geforce FX Go 5700 sind allerdings noch nicht im Handel.

FAZIT

Bei den Prozessoren haben Pentium M und Mobile Athlon 64 die Nase vorn. Trotz des verhältnismäßig geringen Taktes überzeugen beide Prozessoren mit einer hohen Leistung und sind somit die erste Wahl für Spieler. Der leise 2D-Betrieb ist ein weiterer Pluspunkt. Bei den Grafikchips tragen Mobility Radeon 9700 und Geforce FX Go 5650 beziehungsweise der Nachfolger FX Go 5700 die Leistungskrone, wobei die Nvidia-GPU nur bei OpenGL-Spielen die Nase vorn hat.

FRANK MISCHKOWSKI

MOBILE CPUS

	Mobile Duron	Athlon XP-M	Athlon XP-M	Mobile Athlon 64	Pentium 4M	Mobile P4	Pentium M	Celeron M
Interner Codename	Morgan	Thoroughbred	Barton	Clawhammer	Northwood	Northwood	Banias	-
Transistoren	25 Millionen	38 Millionen	38 Millionen	106 Millionen	55 Millionen	55 Millionen	77 Millionen	77 Millionen
Die-Größe	106 mm²	84 mm²	84 mm²	193 mm²	132 mm²	132 mm²	83 mm²	83 mm²
Eckdaten								
Taktfrequenzen	1,3 GHz	1400+ bis 2600+ (1,2-2,13 GHz)	1900+ bis 2800+ (1,6-2,08 GHz)	3000+ bis 3200+ (1,8-2,0 GHz)	1,4-2,6 GHz	2,4-3,2 GHz	0,9-1,7 GHz	0,8-1,3 GHz
Betriebsspannung	1,2-1,3 Volt	1,25-1,65 Volt	1,25-1,45 Volt	1,1-1,5 Volt	1,2-1,3 Volt	1,4-1,6 Volt	0,7-1,5 Volt	0,7-1,7 Volt
Fertigungsprozess	0,18 Mikrometer	0,15 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer
L1-Cache	128 kByte	128 kByte	128 kByte	128 kByte	ca. 100 kByte	ca. 100 kByte	64 kByte	64 kByte
L2-Cache	64 kByte	256 kByte	512 kByte	1.024 kByte	512 kByte	512 kByte	1.024 kByte	512 kByte
L2-Cache-Takt	1,3 GHz	1,2-2,13 GHz	1,6-2,08 GHz	3000+ bis 3200+	1,4-2,6 GHz	2,4-3,2 GHz	0,9-1,7 GHz	0,8-1,3 GHz
Frontside-Bustakt	100 MHz	133 MHz	133 MHz	HT-Link	100 MHz	133 MHz	100 MHz	100 MHz
Sockel	Sockel A	Sockel A	Sockel A	Sockel 754	Sockel 478M	Sockel 478M	Sockel 479M	Sockel 479M
Stromspartechnik	Powernow	Powernow	Powernow	Powernow (Cool 'n' Quiet)	Speedstep	Speedstep	Enhanced Speedstep	Deep Sleep State
Energieverbrauch	25 Watt	48 bis 68 Watt	35 bis 45 Watt	82 Watt	28 bis 47 Watt	80 bis 93 Watt	7 bis 25 Watt	25 Watt
Heatspreader (Hitzeverteiler)	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja

GRAFIKCHIPS

	Mobility Radeon 9000	Mobility Radeon 9600	Mobility Radeon 9700*	Geforce FX Go 5200	Geforce FX Go 5600	Geforce FX Go 5700
Interner Codename	M9	M10	M11	NV34M	NV31M	NV36M
Transistoren	36 Millionen	60 Millionen	60 Millionen	45 Millionen	80 Millionen	83 Millionen
Erscheinungstermin	3. Quartal 2002	2. Quartal 2003	1. Quartal 2004	2. Quartal 2003	2. Quartal 2003	1. Quartal 2004
Eckdaten						
3D-Pipeline (laut Hersteller)	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	2 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel
Vertex Shader	1.1	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
Pixel Shader	1.4	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
Chiptakt	240-250 MHz	300-350 MHz	350-400 MHz	250-275 MHz	250-300 MHz (5650: 325 MHz)	350-450 MHz
Speichertakt	200-220 MHz	200-300 MHz	200-300 MHz	200-250 MHz	250-300 MHz (5650: 300 MHz)	300-350 MHz
Fertigung	0,15 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,15 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer
Speicherbus	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
Speicherbandbreite	6,4-7,0 GByte/s	6,4-9,6 GByte/s	6,4-9,6 GByte/s	6,4-8,0 GByte/s	8,0-9,6 GByte/s	9,6-11,2 GByte/s
Besonderheiten	-	Overdrive	Overdrive	Cine FX 1.0	Cine FX 1.0	Cine FX 2.0
Stromspartechnik	Powerplay	Powerplay 4.0	Powerplay 4.0	Powermizer 3.0	Powermizer 3.0	Powermizer 3.0
AGP-Modus	4X	8X	8X	8X	8X	8X

* Voraussichtliche Bezeichnung

MAINBOARD-CHIPSÄTZE

	855GM/PM	855GME	845MP/MZ	KT400A	KT8T800	648FX	M650
Hersteller	Intel	Intel	Intel	Via	Via	Sis	Sis
Prozessoren	Pentium M	Pentium M	Pentium 4-M	Athlon XP-M, Mobile Duron	Mobile Athlon 64	Pentium 4-M, Pentium 4	Pentium 4-M, Pentium 4
Eckdaten							
USB-Untersützung	6x USB 2.0	6x USB 2.0	6x USB 2.0	6x USB 2.0	8x USB 2.0	6x USB 2.0	6x USB 1.1
Firewire-Support	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Serial-ATA-Support	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Soundchip	AC97	AC97	AC97	AC97	AC97	AC97	AC97
LAN	10/100 MBit/s	10/100 MBit/s	10/100 MBit/s	10/100 MBit/s	10/100/1000 MBit/s	10/100 MBit/s	10/100 MBit/s
DMA-Modi	DMA33/66/100	DMA33/66/100	DMA33/66/100	DMA33/66/100/133	DMA33/66/100/133	DMA33/66/100/133	DMA33/66/100/133
Maximaler FSB-Takt	100 MHz QDR	100 MHz QDR	100 MHz QDR	100/133/200 MHz DDR	- (Hyper-Transport-Link)	100/133/200 MHz QDR	100/133 MHz QDR
AGP-Modi	1X-4X	1X-4X	1X-4X	1X-8X	1X-8X	1X-8X	1X-4X
Geeigneter Speicher	DDR200/266	DDR200/266/333	DDR200/266	DDR200/266/333/400	DDR333/400	DDR200/266/333/400	DDR200/266/333
Max. Speichermenge	2,0 GByte	2,0 GByte	1,0 GByte	4,0 GByte	4,0 GByte	3,0 GByte	3,0 GByte
Speicher-Schnittstelle	Einkanal-Speicherkanal	Einkanal-Speicherkanal	Einkanal-Speicherkanal	Einkanal-Speicherkanal	Zweikanal-Speicherkanal	Einkanal-Speicherkanal	Einkanal-Speicherkanal
Verbindung North-Southbridge	Hub-Interface 1.5	Hub-Interface 1.5	Hub-Interf. (266 MByte/s)	8X V-Link (533 MByte/s)	8X V-Link (533 MByte/s)	Mutiol (1.024 MByte/s)	Mutiol (533 MByte/s)
Integrierte Grafikeinheit	Ja (nur 855 GM)	Ja	Ja (nur 845 MZ)	Nein	Nein	Nein	Ja
Typisches Einsatzgebiet	Notebook	Notebook	Notebook	Notebook/Desktop	Notebook/Desktop	Notebook/Desktop	Notebook

Aureon 7.1 Universe



»Überflüssig: Nahbedienung.«

Terratec stellt mit der Aureon 7.1 Universe sein neues Soundkarten-Flaggschiff vor und schickt die beliebte DMX 6fire 24/96 nach zweieinhalb Jahren am Markt in Rente. Die Universe verfügt wie ihre Vorgängerin über eine interne 5¼-Zoll-Anschlussbox, in der sich alle analogen Ein- und Ausgänge in Cinch-Ausführung sowie die optischen und koaxialen Digitalschnittstellen finden. Zudem sitzt hier der Empfänger für die Infrarot-Fernbedienung, die sich über eine Steuerungssoftware an die eigenen Bedürfnisse anpassen lässt. Auf der Rückseite der PCI-Karte entdecken Sie die Ausgänge für den Anschluss des Soundsytems und einen weiteren optischen Digitalausgang. Die Installation der Karte verlief bei unserem Testsystem problemlos. Nervig ist nur, dass Terratec seine Treiber aufgrund des Envy24-Audiochips nicht von den Windows Hardware Quality Labs (WHQL) zertifizieren lassen kann. So reagiert das Betriebssystem mit einer Warnung vor den vermeintlich bösartigen Steuerungsdateien. Ist die Aureon installiert, spielen die 24-Bit-Wandler, die mit maximal 192 kHz arbeiten, ihre Stärken aus. Der Sound ist glasklar, weder an den Ausgängen in der Box noch auf der PCI-Karte sind Einstreuungen zu vernehmen. Für die heimische Plattensammlung verfügt die Universe über einen integrierten Vorverstärker, an den der Plattenspieler direkt angeschlossen wird. Ein Programm, mit dem die so aufgenommenen Audio-Dateien restauriert werden, befindet sich auf der Installations-CD. Im Spiele-Check hinterlässt die Aureon einen zwiespältigen Eindruck: Dank der Sensaura-Spielesound-Emulation sind EAX1- und EAX2-Effekte zwar möglich, Hardcore-Zocker, die auf das geliebte EAX Advanced HD nicht verzichten wollen, müssen weiterhin zur Audigy von Creative greifen. Fazit: Terratec liefert mit der Aureon 7.1 Universe eine hervorragende Soundlösung für den heimischen Multimedia-PC. Spieler, die auf EAX 4 Wert legen, greifen zur Konkurrenz. FRANK MISCHKOWSKI

Produktname:	Aureon 7.1 Universe
Hersteller:	Terratec
Preis/Termin:	€ 229,-/erhältlich
Webseite:	www.terratec.de
Telefon:	0 21 57 – 8 17 90
PREIS/LEISTUNG	Gut

Ausstattung: 93%
Eigenschaften: 88%
Leistung: 86%
Gesamt: 88%

„Richtige Karte für den audiophilen Spieler, EAX-4-Fans müssen zur Konkurrenz greifen."

Western Digital WD740GD

Die Ausstattung der neuen *Raptor*-Serie liest sich wie das Who's who der aktuellen Festplatten-Generation. Serial-ATA-Anschluss, 10.000 Umdrehungen pro Minute und acht Megabyte Cache stellen bei einer Zugriffszeit von nur 7,6 Millisekunden selbst den anspruchsvollsten Spieler zufrieden. Die Lesegeschwindigkeit liegt bei hervorragenden 63,9 MByte pro Sekunde. Die Schreibgeschwindigkeit ist hingegen mit 32 MByte pro Sekunde eher durchschnittlich ausgefallen. So viel Leistung hat natürlich auch ihren Preis: Die Festplatte ist mit 2,7 Sone deutlich im System hörbar und die hohe Rotation der Speicherscheiben sorgt für eine wohlige Wärme von 44,5 Grad Celsius auf der Oberseite. Unsere Testplatte hatte zudem nur eine Kapazität von 74 Gigabyte – ungenügend für die digitale Videosammlung. Fazit: Für den leistungsbewussten Spieler ist die WD740GD empfehlenswert. (FM)



»Die Handschrift des Flugschreibers war schlecht zu lesen.«

Produktname:	WD740GD
Hersteller:	Western Digital
Preis/Termin:	€ 279,-/erhältlich
Webseite:	www.westerndigital.com/de
Telefon:	0 89 – 9 22 00 60
Preis/Leistung:	Gut

Ausstattung: 88%
Eigenschaften: 90%
Leistung: 95%
Gesamt: 93%

„Schnelle Serial-ATA-Festplatte, nichts für Silent-Freaks."

Seagate Barracuda ST3200822A

PC ACTION PREISTIPP

Ganze 200 Gigabyte fasst die neue Seagate *Barracuda* – für uns Grund genug, den Speicherriesen ins Testlabor zu holen. Die IDE-Festplatte mit 7.200 Umdrehungen pro Minute verfügt über einen acht Megabyte großen Zwischenspeicher und ist mit einem Betriebsgeräusch von 1,6 Sone auch für speicherhungrige Spieler mit empfindlichen Ohren zu empfehlen. Mit 55,6 MByte pro Sekunde lassen sich die Daten schnell von der Platte lesen – nur die WD740GD von Western Digital kann diesen Wert toppen. Ernüchternde Ergebnisse hingegen beim Schreibtest: Nur 21,5 MByte pro Sekunde sind im Durchschnitt drin. Ordentlich ist wiederum die mit 36 Monaten recht üppig ausgefallene Garantiezeit. Fazit: Die ST3200822A ist für alle Spieler mit hohem Speicherbedarf sinnvoll, auch hörempfindliche PC-Besitzer können bedenkenlos zugreifen. (FM)



»Unübersichtlich: Mit dem Handy im Internet surfen.«

Produktname:	Barracuda ST3200822A
Hersteller:	Seagate
Preis/Termin:	€ 150,-/erhältlich
Webseite:	www.seagate.de
Telefon:	0 89 – 14 30 50 00
Preis/Leistung:	Sehr gut

Ausstattung: 86%
Eigenschaften: 84%
Leistung: 90%
Gesamt: 90%

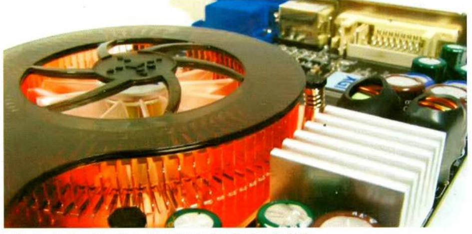
„Große IDE-Festplatte mit leisem Betriebsgeräusch und zu geringer Schreibgeschwindigkeit."

Arschkarte?

Schön sieht sie ja aus, die VOLARI DUO V8 ULTRA. Ob die Grafikkarte aber wirklich die Bretter mit Geforce- oder Radeon-Chip das Fürchten lehrt, lesen Sie hier.



»Melkmaschine: jetzt auch für Frauen.«



»Benjamin Bezold geht am liebsten in den Rothaarig Club.«

Mit der Volari-Reihe will Neuling XGI Nvidia und Ati Konkurrenz machen. In der letzten PC ACTION warfen wir bereits einen Blick auf ein Vorserien-Modell der Volari Duo V8 Ultra, das durch eine schwache Spieleleistung und Treiber-Probleme abschreckte. Mittlerweile sind finale Duo-V8-Ultra-Karten von Club-3D erhältlich - weitere Hersteller sollen folgen. Wie versprochen, haben wir das fertige Produkt noch einmal durch unseren Testparcours gescheucht.

DOPPELT HÄLT BESSER?

Die Duo V8 Ultra ist das Flaggschiff der Volari-Reihe. Unter dem massiven Kupfer-Kühler auf Vorder- und Rückseite arbeiten zwei Grafikchips parallel. Den geplanten Chiptakt von 350 MHz hat XGI nicht einhalten können, stattdessen arbeiten die Grafikprozessoren mit 330 MHz. Mit vier Sone sind die beiden verwendeten Lüfter recht laut – zum Vergleich: Der Standardlüfter einer Radeon 9800 XT erzeugt nur 2,7 Sone. Der 256 MByte große DDR-II-Speicher ist mit fortschrittlichen 256 Bit angebunden und verfügt über eine Taktrate von 450 MHz DDR (900 MHz effektiv). Erstaunlich: Die Volari Duo V8 Ultra hat gleich zwei Stromanschlüsse und verbraucht im 3D-Betrieb stolze 126 Watt (Geforce FX 5950 Ultra: ca. 100 Watt).

LAUT & HÄSSLICH!

Die finale Volari-Platine läuft wesentlich stabiler als das Vorab-Modell. Zudem hat XGI die 2D-Bildqualität klar verbessert. Bei der Spieleleistung hat sich hingegen wenig getan: In aktuellen Titeln ist die 350 Euro teure XGI-Karte deutlich lahmer als eine Radeon 9600 XT für preiswerte 160 Euro. Besonders schlecht ist die Performance bei dem OpenGL-Spiel Elite Force 2. Die Duo V8 Ultra liefert mit 17,3 Bildern pro Sekunde ein fast unspielbares Ergebnis ab. Die günstige Radeon 9600 XT ist hier mehr als dreimal so schnell und kostet dabei weniger als die Hälfte. Ärgerlich: Eine richtige Kantenglättungs-Funktion beherrscht die Volari Duo V8 Ultra nicht. Wählt man den entsprechenden Eintrag im Treibermenü, wird das Bild lediglich weichgezeichnet. Dadurch sehen einzelne Spiele schlechter aus und laufen zudem langsamer. Wie wir bereits in der vorherigen Ausgabe berichteten, verfügt der Reactor genannte Grafiktreiber in der Version 1.02.05 über spezielle Optimierungen für bestimmte Spiele. So sieht beispielsweise *Halo* deutlich schlechter aus als bei einer Nvidia- oder Ati-Karte, da die Texturen schon auf geringe Entfernung unscharf dargestellt werden. Benennt man die „Halo.exe" um, wird der Titel mit dem korrekten Detailgrad dargestellt, läuft allerdings erschreckend langsam.

FAZIT

Die als Radeon-9800- und FX-5900-Bezwinger geplante Volari Duo V8 Ultra liegt bei Spielen eher auf dem Niveau einer langsamen FX 5600. Zudem stören die beiden lauten Lüfter. Einzelne Spiele sehen aufgrund von Optimierungen sehr schlecht aus und eine brauchbare Kantenglättungsfunktion fehlt völlig. Unser Tipp: Kaufen Sie eine Geforce FX 5900 XT oder Radeon 9800 – die beiden Beschleuniger sind schneller und dabei deutlich günstiger. Daniel Möllendorf

SPIELELEISTUNG VOLARI



Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2, Treiber: Reactor 1.02.05/Catalyst 4.2/Forceware 56.56

Fazit: Die Duo V8 Ultra ist bei UT 2003 deutlich langsamer als eine günstige 9600 XT. In Elite Force 2 fällt die Volari-Karte noch weiter zurück und ist unspielbar langsam.



Produktname:	Volari Duo V8 Ultra
Hersteller:	Club-3D
Webseite:	www.club-3d.nl
Preis:	Ca. € 350,-
Preis/Leistung:	Mangelhaft
Chiptakt:	330 MHz
Speichertakt:	450 MHz
Speichermenge und -art:	256 MByte (DDR-II), 256 Bit
Pixel-Pipelines:	8 (laut Hersteller)
Lautheit:	4 Sone
Ausstattung:	(72%)
Eigenschaften:	(80%)
Leistung:	(48%)
Gesamt:	59%

„Langsame Grafikkarte ohne brauchbare Kantenglättung – zu laut und zu teuer."

Das Imperium schlägt zurück

Unsere Kritik zeigt, ob Regie-Altmeister Intel mit dem PENTIUM 4 PRESCOTT den Chip-Oscar gewinnt.



Mit dem neuen Prozessor-Kern Prescott will Intel an die Performance-Spitze zurück. Im Vergleich zu den ursprünglichen P4-CPUs mit Northwood- oder Willamette-Kern stellt der Nachfolger keine Revolution dar, dank einiger Verbesserungen soll der Prescott dafür Taktraten von mehr als fünf Gigahertz möglich machen. Derzeit gibt es Modelle mit 2,8 GHz bis 3,4 GHz. PC ACTION deckt alle Stärken und Schwächen der neuen Prozessor-Generation auf und verrät, wie sich der Prescott gegen AMDs Athlon 64 schlägt.

NEUES VERFAHREN EINGELEITET

Gegenüber den aktuellen Northwood-CPUs hat Intel den L2-Zwischenspeicher (auch: L2-Cache) von 512 kByte auf 1.024 kByte verdoppelt. Somit ist dieser ebenso groß wie beim Konkurrenten Athlon 64. Auch der L1-Datencache wurde von 8 kByte auf 16 kByte erweitert. Der AMD-Rivale ist in dieser Disziplin mit 64 kByte weiterhin im Vorteil. Wie sich der größere Zwischenspeicher auf die Spieleleistung auswirkt, zeigen unsere Benchmarks. Obwohl die Kernspannung mit 1,25 bis 1,4 Volt sehr niedrig ausfällt, heizt sich der neue P4 deutlich mehr auf als CPUs mit Northwood-Kern. Den Frontside-Bus (kurz: FSB) ließ Intel unangetastet: Der Prescott verwendet wie der aktuelle Pentium 4 200 MHz QDR FSB-Takt (QDR = Quadropumped: 800 MHz effektiv). Neu ist hingegen der Fertigungsprozess. So wird der Prescott als erster Prozessor im Heimanwender-Bereich im feinen 90-Nanometer-Verfahren hergestellt. Dadurch sinken die Produktionskosten und gleichzeitig sind theoretisch höhere Taktraten möglich, womit Intel dem hoch gesteckten Takt-Ziel von fünf GHz wieder ein Stück näher kommt.

SCHMALSPUR-PRESCOTT

Eine weitere Neuerung des Prescott-Kerns ist der aufgestockte Befehlssatz: Gegenüber dem bisherigen Befehlssatz SSE2 verfügt dieser über 13 neue Instruktionen. Dadurch ist beispielsweise besseres Hyper Threading (kurz: HT) möglich. SSE3 (auch: PNI = Prescott New Instructions) bringt allerdings nur einen Leistungsvorteil, wenn Spiele oder Programme für die neuen Befehle angepasst sind. Nicht alle Prescott-CPUs besitzen den gleichen Funktionsumfang. So bringt Intel den neuen Pentium 4 mit 2,8 GHz in zwei Varianten auf den Markt: Der P4 2,8A verfügt lediglich über 133 MHz FSB und beherrscht kein Hyper Threading. Bei Spielen wird der lahme FSB zum Bremsklotz. Investieren Sie daher besser rund 20 Euro mehr und kaufen Sie gleich den vollwertigen P4 2,8E. Dank 200 MHz Frontside-Bus und HT-Unterstützung ist dieser in Spielen wesentlich schneller.

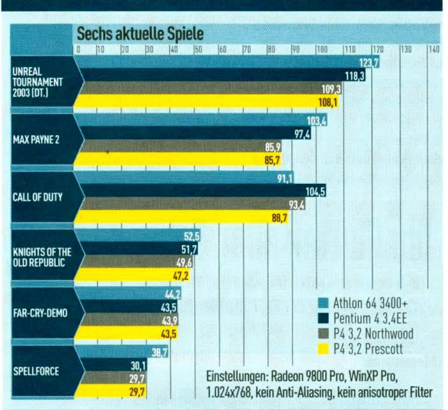
PORSCHE ODER VOLKSWAGEN?

Wer sich vom Prescott neue Höchstleistungen erwartet, wird enttäuscht: Der Northwood-Nachfolger liefert gute, aber nicht überragende Ergebnisse. Trotz größeren Zwischenspeichers ist der Prescott bei gleicher Taktrate nicht schneller als sein Vorgänger. Manche Spiele laufen sogar mit Northwood-Prozessoren flinker. Bei *Call of Duty* oder *Knights of the Old Republic* ist der Leistungsunterschied mit fünf Prozent besonders groß. Im Mittelwert aktueller Spiele ist der Prescott allerdings nur zwei Prozent langsamer als sein Vorgänger. Wenn es bei einem Spiel vor allem auf eine schnelle Grafikkarte ankommt (*Far Cry* oder *Spellforce*), liegen beide P4-Versionen gleichauf. Schnellster Intel-Prozessor ist derzeit der Pentium 4 Extreme Edition. Dank 2 MByte L3-Cache hängt die überarbeitete Server-CPU Prescott und Northwood ab. Dafür kostet die 3,4-GHz-Extrem-Variante mit 979 Euro so viel wie ein guter Komplett-PC. In den meisten Spieletests setzt sich weiterhin der Athlon 64 3400+ an die Spitze. Besonders bei *Max Payne 2* und *Spellforce* lässt das AMD-Geschoss das Intel-Ensemble hinter sich. Nur *Call of Duty* scheint der P4-Architektur besser zu liegen: Der Pentium 4 Extreme Edition mit 3,4 GHz schlägt den 3400+ hier um stolze 14 Prozent.

MEHR TAKTGEFÜHL

Der Hauptgrund für die vergleichsweise schwache Leis-

WER MACHT DAS RENNEN?



Fazit: Der Prescott liegt bei gleichem Takt knapp hinter dem Northwood. Bei den meisten Spielen ist der Athlon 64 vorne, nur Call of Duty geht an die Intel-CPUs.

Bei Max Panye 2 sind AMD-CPUs derzeit schneller als vergleichbare Prozessoren von Intel.

tung des neuen Prescott-Kerns ist die längere CPU-Pipeline. Diese umfasst etwa 30 Stufen – beim Northwood waren es noch 20, der Pentium 3 hatte lediglich zehn Stufen. Dadurch sollen deutlich höhere Taktraten möglich werden. Ohne eine CPU-Pipeline müsste der Prozessor einen Befehl komplett abarbeiten, bevor mit einer neuen Instruktion angefangen werden kann. Dank Pipelining werden permanent neue Anweisungen in Auftrag gegeben, ohne dass die CPU auf das Ergebnis des vorhergehenden Befehls warten muss. Dadurch arbeitet der Prozessor wesentlich effizienter. Das Grundprinzip ist theoretisch mit der Herstellung eines Autos am Fließband vergleichbar.

LANGE LEITUNG

In der Praxis hat eine längere Pipeline allerdings auch Nachteile. Wenn aufgrund einer Abzweigung im Programmcode der weitere Verlauf von dem Ergebnis einer vorherigen Stufe abhängt, versucht eine Sprungvorhersage zu ermitteln, in welche Richtung sich die Befehlskette entwickeln wird, und versorgt die anderen Stufen mit entsprechenden Instruktionen. Bei aktuellen CPUs sagt die Sprungvorhersage zu 90 bis 94 Prozent den richtigen Programmverlauf voraus. In diesen Fällen wird das Ergebnis ohne Zeitverlust erarbeitet. Falls die Sprungvorhersage allerdings falsch liegt, muss schlimmstenfalls die komplette Pipeline geleert und neu mit Befehlen gefüllt werden, wobei Rechenzeit verloren geht. Das dauert umso länger, je mehr Stufen die Pipeline umfasst. Durch die etwa 50 Prozent längere Pipeline ist der Prescott bei einer solchen Fehleinschätzung dem Vorgänger Northwood unterlegen und daher in manchen Spielen langsamer. Um dieses Manko auszugleichen, hat Intel die Sprungvorhersage beim Prescott verbessert; Einzelheiten sind dazu noch nicht bekannt.

PASS MAL DRAUF

Die aktuellen Prescott-CPUs passen wie die bisherigen P4-Prozessoren auf den Sockel 478. Entsprechende Mainboards mit aktuellem Chipsatz sind bereits für die neue Intel-CPU gerüstet, je nach Platine ist allerdings ein BIOS-Update notwendig. Ab Seite 170 finden Sie einen Vergleich der wichtigsten P4-Chipsätze mit Prescott-Unterstützung. Noch in diesem Jahr wird Intel den Sockel 775 (auch: Sockel T) vorstellen, der neue

AKTUELLE CPUS VON INTEL UND AMD IM VERGLEICH

	Pentium 4	Pentium 4	Pentium 4 EE	Athlon XP	Athlon 64
Prozessor-Kern	Northwood	Prescott	Gallatin	Barton	Clawhammer
Sockel	Sockel 478	Sockel 478	Sockel 478	Sockel A (462)	Sockel 754
Frontside-Bustakte	100 bis 200 MHz QDR	200 MHz QDR	200 MHz QDR	166 bis 200 MHz DDR	Hyper-Transport-Link
Taktfrequenzen	1.600 bis 3.400 MHz	2.800 bis 3.400 MHz	3.200 und 3.400 MHz	1.833 bis 2.200 MHz	2.000 und 2.200 MHz
L1-Cache (Daten)	8 kByte	16 kByte	8 kByte	64 kByte	64 kByte
L2-Cache	512 kByte	1.024 kByte	512 kByte	512 kByte	512/1.024 kByte
L3-Cache	-	-	2 MByte	-	-
Herstellungsprozess	130 Nanometer	90 Nanometer	130 Nanometer	130 Nanometer	130 Nanometer
Transistoren	55 Millionen	125 Millionen	169 Millionen	54,3 Millionen	105,9 Millionen
Populäre Chipsätze	875P, 865PE, 655FX, PT800	875P, 865PE, 655FX, PT800	875P, 865PE, 655FX, PT800	Nforce2, Via KT600	Nforce3, Via K8T800
64-Bit-Unterstützung	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
Max. Verlustleistung	82 Watt (3.200 MHz)	103 Watt (3.400 MHz)	103 Watt (3.400 MHz)	77 Watt (3200+)	89 Watt (3200+)
Befehlssatz-Erweiterungen	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2, SSE3	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE	MMX, SSE, SSE2
Besonderheiten	Hyper Threading	Hyper Threading	Hyper Threading	-	Cool 'n' Quiet



Damit das klar ist!

Southbridge
Teil des Mainboard-Chipsatzes, der etwa für die Steuerung von PCI-Karten und Laufwerken zuständig ist

Frontside-Bus
Der FSB verbindet bei aktuellen Prozessoren (P4, Athlon XP) die CPU mit der Northbridge und somit auch mit dem Hauptspeicher.

SSE
Von Intel entwickelte Befehls-Sammlung. Sind Programme für diesen Befehlssatz optimiert, so können sie wesentlich schneller ausgeführt werden.

Registered/Unbuffered Speicher
Registered Speicher wird fast ausschließlich im Serverbereich verwendet. Die Module verfügen über einen zusätzlichen Zwischenspeicher (Buffer). Für Heimanwender-PCs ist RAM ohne Zwischenspeicher (unbuffered) üblich.

Hyper Threading
Simuliert zwei Prozessoren anstelle von nur einem; gerade wenn mehrere Anwendungen gleichzeitig berechnet werden, soll die CPU dadurch schneller arbeiten.

Northbridge
Teil des Chipsatzes, über den aktuelle Prozessoren (P4, Athlon XP) mit dem Speicher und dem AGP (Advanced Graphics Port) der Grafikkarte kommunizieren. Der Athlon 64 (FX) verfügt über einen integrierten Speicher-Controller und ist somit direkt mit dem RAM verbunden.

Chipsätze und angepasste Kühler benötigt. Erst auf dem neuen Sockel dürften für den Prescott noch höhere Taktraten möglich sein. In diesem Jahr wird der aktuelle Sockel 478 voraussichtlich weiterhin mit neuen Prescott-CPUs versorgt, spätestens im nächsten Jahr wird dieser allerdings vom Sockel 775 vollständig abgelöst.

CLEVERE ALTERNATIVE

Neben der Prescott-Reihe hat Intel auch einen 3,4-GHz-P4 mit Northwood-Kern auf den Markt gebracht. Im Vergleich zum Nachfolger sind die Northwood-CPUs bei Spielen rund zwei Prozent schneller, verursachen weniger Abwärme und sind zudem durchschnittlich zehn Euro günstiger. Somit stellt das Vorgängermodell immer noch eine sehr gute Alternative dar. Greifen Sie allerdings unbedingt zu den schnelleren Modellen mit 200 MHz FSB. Auch der Pentium 4 Extreme Edition wird neuerdings mit 3,4 GHz angeboten. Dank zusätzlichen L3-Zwischenspeichers (2 MByte) ist dieser durchschnittlich sechs Prozent schneller als der Prescott. Mit 919 Euro kostet die überarbeitete Server-CPU mit 3,2 GHz rund dreimal so viel wie ein Prescott bei gleicher Taktrate und ist daher keine Alternative für sparsame Spieler.

FAZIT

Derzeit gibt es keinen praktischen Grund, den Prescott einem Northwood-P4 vorzuziehen – der Vorgänger hat die bessere Spieleleistung und wird nicht so heiß wie der Neuling. Allerdings stellen dank der optimierten Architektur (längere Pipeline, feinerer Herstellungsprozess) höhere Taktraten für den neuen P4 kein Problem dar. Warten Sie mit dem Prescott-Kauf also, bis höher getaktete CPUs zu einem guten Preis verfügbar sind, zumal der Prescott durch den größeren Zwischenspeicher besser mit hohen Taktzahlen skalieren dürfte. DANIEL MÖLLENDORF

Die Mutter aller Schnäppchen?

Alle CPUs inklusive Kühler (Boxed); Stand: 27.02.2004

Pentium 4 Extreme Edition 3.200 MHz	**ca. € 919,-**
Mainboard mit Springdale-Chipsatz	ca. € 129,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	ca. € 184,-
Gesamtpreis	ca. € 1.232,-
Athlon 64 FX-51 (2.200 MHz)	**ca. € 769,-**
Mainboard mit Nforce3-Pro-Chipsatz	ca. € 199,-
2x512 MByte DDR400-Registered-Speicher	ca. € 238,-
Gesamtpreis	ca. € 1.206,-
Athlon 64 3200+ (2.000 MHz)	**ca. € 289,-**
Mainboard mit K8T800-Chipsatz	ca. € 149,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	ca. € 184,-
Gesamtpreis	ca. € 622,-
Pentium 4 E 3.200 MHz (Prescott)	**ca. € 299,**
Mainboard mit Springdale-Chipsatz	ca. € 129,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	ca. € 184,-
Gesamtpreis	ca. € 612,-
Pentium 4 C 3.200 MHz (Northwood)	**ca. € 289,-**
Mainboard mit Springdale-Chipsatz	ca. € 129,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	ca. € 184,-
Gesamtpreis	ca. € 602,-
Athlon XP 3200+ (2.200 MHz)	**ca. € 219,-**
Mainboard mit Nforce2-Ultra-400-Chipsatz	ca. € 79,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	ca. € 184,-
Gesamtpreis	ca. € 482,-

AMD: FIT FÜR 64 BIT

Während Intel den Prescott auf den Markt bringt, ist auch die Konkurrenz nicht untätig: AMD stellt drei neue Prozessoren der Athlon-64-Familie vor.



Athlon 64 3000+: Der Athlon 64 3000+ kostet inklusive Kühler nur 225 Euro. Das neue Einstiegsmodell der Athlon-64-Reihe verfügt mit 2.000 MHz über die gleiche Taktrate wie der rund 60 Euro teurere 3200+. Dafür wurde der L2-Cache von 1.024 kByte auf 512 kByte halbiert. Der integrierte Speicher-Controller und die Stromspar-Maßnahme „Cool 'n' Quiet", welche die CPU bei geringer Belastung heruntertaktet, sind hingegen geblieben. AMDs Pressesprecher Stefen Niemeyer dazu: „Wer seinen Hochleistungs-PC ins Wohnzimmer stellen will, braucht Cool 'n' Quiet." In Spielen ist die günstige 64-Bit-CPU nur wenige Prozentpunkte langsamer als der große Bruder. Daher ist der Athlon 64 3000+ unsere Preis-Leistungs-Empfehlung.



Athlon 64 3400+: Ebenfalls neu ist der Athlon 64 3400+. Dieser verfügt über einen 1.024 kByte großen L2-Cache und 2.200 MHz Takt. Das neue AMD-Geschoss bietet somit eine überragende Spieleleistung und ist rund zehn Prozent schneller als ein Prescott mit 3.200 MHz. Der Preis ist allerdings sehr hoch angesetzt: Die Spitzen-CPU kostet derzeit etwa 440 Euro. Der Athlon 64 3400+ läuft mit gewöhnlichen DDR-400-Speichermodulen und allen Sockel-754-Mainboards mit Nforce3- oder K8T800-Chipsatz. Entsprechende Platinen wechseln für durchschnittlich 150 Euro den Besitzer. Fazit: Wer nach einer CPU mit hervorragender Performance sucht, wird beim Athlon 64 3400+ fündig. Der Preis ist derzeit allerdings noch sehr hoch.

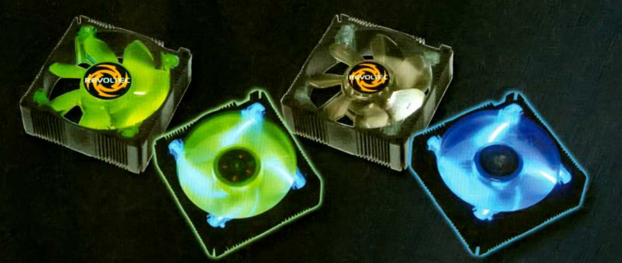


Athlon 64 FX-53: AMDs neuer Top-Prozessor ist der Athlon 64 FX-53. Dieser taktet mit 2.200 MHz, verwendet 1.024 kByte L2-Cache und verfügt über einen integrierten Zweikanal-Speicher-Controller. Wie der Athlon 64 FX-51 benötigt die neue CPU „registered" RAM und ein Mainboard mit dem Sockel 940. Während „registered" Speichermodule mittlerweile günstiger angeboten werden, sind Sockel-940-Platinen mit 200 Euro noch sehr teuer. Der Sockel 940 wird allerdings durch den neuen Sockel 939 abgelöst. AMD-Sprecher Stefen Niemeyer verriet gegenüber PC ACTION: „Der Sockel 939 wird im zweiten Quartal 2004 kommen." Momentan lohnt es sich also nicht, in einen Athlon 64 FX für den aktuellen Sockel 940 zu investieren.

In diesem Jahr sollen zudem erste Spiele mit 64-Bit-Unterstützung auf den Markt kommen. So arbeitet AMD zusammen mit Crytek an einer 64-Bit-Version zum grafisch umwerfenden Insel-Shooter *Far Cry*. Niemeyer dazu: „Auf ersten Testversionen haben wir bereits einen Performance-Gewinn von über 30 Prozent feststellen können."


TATTOO DESIGN CASE
WER BRAUCHT SCHON LAUTE LÜFTER WENN'S MIT WASSER LEISER GEHT? DAS *LIQUID*ICER WATERCOOLING SET INKL. CPU KÜHLER X-FREEZER MACHT DEN PC NICHT NUR KALT, SONDERN AUCH STUMM!
HIER IST ES: DAS REVOLTEC TATTOOCASE! GENIALES DESIGN AUF SPITZENGEHÄUSE: TRIBALS IM 3D-BLADE-STIL AUSSEN UND EIN CHIEFTEC DX-01 DRAGON DARUNTER. GIBT'S IN 4 FARBEN.
EIN ORIGINELLERES MOUSEPAD GIBT ES ZUR ZEIT NIRGENDS: DAS REVOLTEC LIGHTPAD HAT EINEN TRANSPARENTEN SOCKEL, DER SICH IN 7 FARBEN EINZELN ODER IM DISCO-MÄSSIGEN WECHSEL BELEUCHTEN LÄSST.


REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY
REBOOT YOUR MIND
WWW.REVOLTEC.NET


SPIELEN BIS DAS LICHT ANGEHT, ARBEITEN BIS ES AUSGEHT! MIT DEM NEUEN LIGHTBOARD XL (107 TATSTEN) MACHT SELBST DER JOB NACH FEIERABEND WIEDER LAUNE. GIBT'S AUCH IN WEIß
KLEIN, LEICHT, MOBIL UND EDEL IM DESIGN: DIE LIGHTBOARD COMPACT ALUMINIUM EDITION IST PERFEKT FÜR UNTERWEGS UND LAN PARTYS. DAS STILVOLLE ALU-GEHÄUSE IST ZUDEM NOCH SEHR ROBUST. ZU BEKOMMEN IN SILBER UND METALLIC SCHWARZ.
QUALITÄT MEETS COOLNESS: DER REVOLTEC METAL AIR GUARD HAT EINEN SCHWARZ ELOXIERTEN, SEHR STABILEN ALUMINIUM RAHMEN UND ZAUBERT MIT SEINEN 4 LEDS STARKE LICHTEFFEKTE INS GEHÄUSE.



»Verlorener Picasso: die Leiden Christi.«

Wir wünschen ziel Vergnügen!

Nicht jedes Mainboard macht Freude. Das liegt an den 102.368 verschiedenen Chipsätzen im Handel. Deshalb stellen wir Ihnen hier nur die besten drei PENTIUM-4-CHIPSÄTZE für Spieler vor.

Was bringt der schnellste Pentium-4-Prozessor, wenn der Mainboard-Chipsatz mit dem verwendeten Speicher nicht zurechtkommt, dauernd abstürzt oder einfach nur langsam ist? Falls sich die Bezeichnungen aktueller Chipsätze für Sie wie die Ziehung der Lottozahlen anhören, müssen Sie nicht gleich verzweifeln, denn PC ACTION sorgt für Durchblick und trennt echte Transistor-Perlen von überholtem Silizium-Schrott. Besonders interessant sind drei Chipsätze von Intel, Via und Sis. Neben den theoretischen Eigenschaften vergleichen wir bei diesen drei Kandidaten vor allem die praktische Leistung. Zudem geben wir klare Preis-Leistungs-Empfehlungen, denn gerade beim Mainboard-Kauf können Sie viel Geld sparen.

CHIPS UND BIER

Die bekanntesten Chipsätze für den Pentium 4 kommen von Intel selbst. Besonders interessant ist hierbei der 865PE, der unter dem Codenamen Springdale entwickelt wurde. Dieser ist für die neuesten P4-CPUs mit einem Frontside-Bus (kurz: FSB) von 200 MHz QDR (Quadro-pumped: 800 MHz effektiv) und Hyper-Threading (kurz: HT) geeignet. Ein Zweikanal-Speicher-Interface ist ebenfalls enthalten. Zudem wird sogar der brandneue Pentium 4 mit Prescott-Kern unterstützt. Einen großen Test des neuen Intel-Prozessors lesen Sie ab Seite 166. Die teure Chipsatz-Variante 875P (Codename: Canterwood) bietet zusätzlich die so genannte „Performance Acceleration Technology" (kurz: PAT). Dadurch wird der Zugriff auf den Hauptspeicher optimiert, was in Spielen einen Leistungsvorsprung von bis zu fünf Prozent ermöglicht. Den Speicher-Beschleuniger können Sie nur aktivieren, wenn Sie neben einem Prozessor mit 200 MHz FSB-Takt auch DDR400-Speicher verwenden. Mittlerweile wird PAT jedoch auch von den meisten 865PE-Mainboards unterstützt. Diese sind somit ebenso schnell wie die teuren 875P-Platinen, weshalb wir bei unserem Test das P4P800 Deluxe (865PE) von Asus mit freigeschaltetem PAT verwendet haben. Vorsicht: Der Intel-Chipsatz 848P verfügt lediglich über ein Einkanal-Speicher-Interface und ist daher in Spielen zehn Prozent langsamer.

PROBIER WAS NEUES

Weniger bekannt, aber dafür günstiger als die Intel-Mannschaft sind die P4-Chipsätze von Via und Sis. Genau wie Canterwood und Springdale verfügt Vias PT880 über ein Zweikanal-Speichersystem und nimmt aktuelle Intel-CPUs mit 200 MHz Frontside-Bus auf. In unserem Vergleich verwendeten wir das PT880 Neo-FISR von MSI. Mainboards, die den langsamen Vorgänger PT800 verwenden, sollten Sie wegen des Einkanal-Speicher-Interfaces ignorieren. Auch der 655FX von Sis ist für alle neuen P4-Prozessoren (Northwood- und Prescott-Kern) gerüstet. Der ältere 655-Chipsatz unterstützt lediglich Intel-CPUs mit einem FSB-Takt von 133 MHz und ist daher für Spieler uninteressant. Durch die einmalige „Advanced Hyper Streaming Engine" will Sis beim 655FX Bandbreiten-Beschränkungen vermeiden, damit mehrere Anwendungen gleichzeitig ohne Geschwindigkeitsprobleme ausgeführt werden können. Wie sich diese Maßnahme bei Spielen auswirkt, zeigen unsere Benchmarks des 8S655 FX-L von Gigabyte.

AUSGEZEICHNET AUSGESTATTET?

Die drei ausgewählten Chipsätze von Intel, Via und Sis verfügen über Onboard-Sound und -LAN. Dazu können acht USB-2.0-Geräte und zwei Serial-ATA-Laufwerke (kurz: SATA) angeschlossen werden. Bei Vias PT880 und dem 655FX von Sis können Sie standardmäßig SATA-Festplatten im RAID-Verbund betreiben. Dabei stehen die Modi RAID 0 (bessere System-Leistung) und RAID 1 (Datensicherheit) zur Auswahl. Bei dem Via-Chipsatz PT880 dürfen Sie sogar vier SATA-Festplatten anschließen und so beide RAID-Möglichkeiten gleichzeitig nutzen. Dafür müssen Sie bei dieser Methode allerdings auf die parallelen Anschlüsse verzichten. Der Intel-Chipsatz ist hier weniger vielseitig: Mainboards mit 865PE beherrschen RAID nur dann, wenn die Southbridge ICH5R verwendet wird. Zudem können Sie die

SPIELELEISTUNG

FARBTIEFE 32BIT
Serious Sam 2, UT 2003, Max Payne 2, Jedi Academy
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110
INTEL 865PE (ASUS P4P800) 109 / 94
VIA PT880 (MSI PT880 NEO) 105 / 91
SIS 655FX (GIGA-BYTE 8S655FX ULTRA 105 / 91
1.024x768, 32 Bit
2x AA, 4:1 AF

Einstellungen: Pentium 4 3,2 GHz, 2x 256 MByte RAM, Radeon 9800 Pro, Windows XP Pro

Fazit: Beim Durchschnittswert aus vier Spielen liegt der Intel-Chipsatz 865PE dank PAT vorne. Die Ergebnisse von Vias PT880 und dem 655FX von Sis sind identisch.

LAN-GESCHWINDIGKEIT



Einstellungen: Pentium 4 3,2 GHz, 2x 256 MByte RAM, Radeon 9800 Pro, WinXP Pro, gemessen mit Netio 1.23

Fazit: Bei der Übertragungsgeschwindigkeit per Netzwerk sind die Chipsätze von Sis und Via schneller. Der Intel-Chipsatz belastet hierbei allerdings weniger die CPU.

Damit das klar ist!

NORTHBRIDGE

Teil des Chipsatzes, über den aktuelle Prozessoren (P4, Athlon XP) mit dem AGP (Advanced Graphics Port) der Grafikkarte und dem Speicher kommunizieren

SOUTHBRIDGE

Teil des Mainboard-Chipsatzes, der etwa PCI-Karten und Laufwerke steuert

FRONTSIDE-BUS

Der FSB verbindet bei aktuellen Prozessoren (Athlon XP, P4) die CPU mit der Northbridge und somit auch mit dem Hauptspeicher.

HYPER-THREADING

Simuliert zwei Prozessoren anstelle von einem; gerade wenn mehrere Anwendungen gleichzeitig berechnet werden müssen, soll Hyper-Threading eine bessere Leistung ermöglichen.

RAID

Fehlertolerantes System, bei dem zwei oder mehrere Festplatten zu einem logischen Laufwerk vereint werden. Im RAID-Modus 1 werden die Daten zur Sicherung auf die zweite Festplatte gespiegelt, RAID 0 sorgt dagegen für eine bessere Geschwindigkeit.

SATA-Platten ausschließlich im RAID-1-Verbund betreiben. Dafür verbaut Intel einen cleveren Onboard-LAN-Chip. Dieser ist direkt mit der Northbridge verbunden, was die CPU weniger belastet. Beim Onboard-Sound dagegen liegt erneut Via vorne: Je nach verwendetem Sound-Chip und -Codec können die Mainboard-Hersteller sogar 7.1-Sound auf ihren Platinen unterbringen. Bei der Ausstattung liefert somit Vias PT880 das beste Ergebnis ab.

PAT-SITUATION?

Bei Spielen ist Intels 865PE am schnellsten – gerade PAT sorgt für eine sehr gute Performance und macht das Intel-Geschoss fast vier Prozent fixer als die Konkurrenz-Chipsätze. Bei der Netzwerk-Geschwindigkeit setzen sich dagegen die getesteten Mainboards mit Sis- und Via-Lösung an die Spitze. Diese empfangen Daten bis zu zwölf Prozent schneller als das 865PE-Mainboard, die CPU wird während der Datenübertragung jedoch stärker ausgelastet als bei dem Modell von Intel. Den PCI-Bus nutzen alle drei Chipsätze mit etwa 115 MByte pro Sekunde gleich gut. Die integrierte Hyper-Streaming-Technik des 655FX von Sis brachte keinen messbaren Vorteil. Bei der USB-Geschwindigkeit gab es ebenfalls keine Überraschungen – alle drei Testkandidaten lagen gleichauf.

PRAXIS-GEBÜHR

Im Praxis-Einsatz gilt es bei den vorgestellten P4-Chipsätzen einiges zu beachten. Um nicht unnötig Leistung zu verschenken, sollten Sie zwei gleiche Speichermodule verwenden. Ansonsten bleibt das Zweikanal-Interface inaktiv und Spiele laufen wesentlich langsamer. Um PAT nutzen zu können, benötigen Sie ferner nicht nur ein 875P- oder 865PE-Mainboard, auf dem der Speicher-Turbo freigeschaltet ist, sondern auch einen Pentium 4 mit 200 MHz FSB und DDR-400-Speicher. Im BIOS taucht PAT nur unter alternativen Bezeichnungen wie Game Accelerator oder Hyperpath auf. Die Speicherkompatibilität war bei den drei getesteten Chipsätzen sehr unterschiedlich. So lief das PT880 Neo-FISR von MSI (Via PT880-Chipsatz) mit Modulen von Kingston und Take MS instabil. Die Gigabyte-Platine 8S655FX-L mit 655FX-Chipsatz von Sis zickte hingegen bei Take-MS- oder Geil-Speicher. Nur das 856PE-Board von Asus lief mit allen getesteten Modulen absolut stabil.

FAZIT: SO SIEHT'S AUS

Wenn Sie bei Ihrem Spielerechner vor allem auf gute Leistung Wert legen, ist der 865PE von Intel für Sie die beste Wahl. Entsprechende Mainboards wechseln für 130 Euro den Besitzer. Achten Sie allerdings darauf, dass die Platine PAT unterstützt, da Sie sonst etwa fünf Prozent Leistung einbüßen. Bei Onboard-Sound und SATA-RAID ist Vias PT880 dank größeren Funktionsumfangs überlegen. Zudem sind Mainboards mit dem Via-Chipsatz gut 40 Euro günstiger. Noch preiswerter ist der 655FX von Sis – wer nach dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis sucht, wird bei einer 655FX-Platine für durchschnittlich 75 Euro fündig. DANIEL MÖLLENDORF

UNTER DER HAUBE

	865PE	PT880	655FX
Hersteller:	Intel	Via	Sis
Webseite:	www.intel.de	www.via-tech.de	www.sis.com
Durchschnittlicher Platinenpreis:	ca. 130 Euro	ca. 90 Euro	ca. 80 Euro
USB-Anschlüsse:	8x USB 2.0	8x USB 2.0	8x USB 2.0
LAN:	Intel MAC 10/100 MBit	Via MAC 10/100 MBit	Sis MAC 10/100 MBit
Serial-ATA-Support:	Vorhanden, 2x SATA 150	Vorhanden, 2/4x SATA 150	Vorhanden, 2x SATA 150
Firewire-Support:	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Maximaler FSB-Takt:	200 MHz QDR	200 MHz QDR	200 MHz QDR
AGP-Modi:	4X-8X	4X-8X	4X-8X
DMA-Modi:	DMA33/66/100	DMA33/66/100/133	DMA33/66/100/133
Unterstützte Speicher:	DDR400/333/266	DDR400/333/266	DDR400/333/266
Max. Speichermenge:	4 GByte	8 GByte	4 GByte
Speicher-Schnittstelle:	Zweikanal-Speicherinterface	Zweikanal-Speicherinterface	Zweikanal-Speicherinterface
Hyper-Threading-Support:	Ja	Ja	Ja

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!

Die besten Grafikkarten bis 250 Euro

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER/ ZUGRIFF	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Radeon Shop 9800 SE AiW	Enhanced	Radeon 9800 SE	€ 250,-	128 DDR [3,3 ns]	378/297 DDR	88%
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	Geforce FX 5900 XT	€ 209,-	128 DDR [2,9 ns]	390/350 DDR	84%
SP8835XT-DT	Sparkle	Geforce FX 5900 XT	€ 219,-	128 DDR [2,9 ns]	400/370 DDR	82%
Aeolus FX 5900 XT	Aopen	Geforce FX 5900 XT	€ 194,-	128 DDR [2,9 ns]	390/350 DDR	81%
A9600XT/TVD/P/128MIA	Asus	Radeon 9600 XT	€ 189,-	128 DDR [2,9 ns]	500/300 DDR	79%
Atlantis 9600 XT U.E.	Sapphire	Radeon 9600 XT	€ 219,-	128 DDR [2,9 ns]	500/325 DDR	79%
Atlantis 9600 XT	Sapphire	Radeon 9600 XT	€ 174,-	128 DDR [2,9 ns]	500/325 DDR	79%
FX5700U-TD128	MSI	Geforce FX 5700 Ultra	€ 199,-	128 DDR [2,2 ns]	475/453 DDR	77%
Excalibur 9600 XT	Enmic/HIS	Radeon 9600 XT	€ 199,-	128 DDR [2,9 ns]	500/325 DDR	77%
FX 5700 Ultra	Chaintech	Geforce FX 5700 Ultra	€ 199,-	128 DDR [2,2 ns]	475/453 DDR	75%
GV-N57U128D	Gigabyte	Geforce FX 5700 Ultra	€ 179,-	128 DDR [2,2 ns]	475/453 DDR	75%

Grafikkarten über 250 Euro

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER/ ZUGRIFF	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
9800 XT	Asus	Radeon 9800 XT	€ 479,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	91%
N5950 Ultra	MSI	Geforce FX 5950 Ultra	€ 469,-	256 DDR [2,0 ns]	475/475 DDR	91%
3D Prophet 9800 XT Classic	Hercules	Radeon 9800 XT	€ 529,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	91%
9800 XT	CP Technology	Radeon 9800 XT	€ 499,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	90%
Atlantis 9800 XT	Sapphire	Radeon 9800 XT	€ 449,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	90%
Atlantis 9800 Pro U.E.	Sapphire	Radeon 9800 Pro	€ 409,-	256 DDR [2,2 ns]	380/350 DDR	90%
FX 5950 UV	Albatron	Geforce FX 5950 Ultra	€ 479,-	256 DDR [2,0 ns]	475/475 DDR	90%
Excalibur 9800 Pro IceQ	Enmic/HIS	Radeon 9800 Pro	€ 399,-	128 DDR [2,9 ns]	380/340 DDR	90%
9800 XT	Creative	Radeon 9800 XT	€ 529,-	256 DDR [2,2 ns]	412/365 DDR	89%
GV-R98P256D	Gigabyte	Radeon 9800 Pro	€ 379,-	256 DDR [2,2 ns]	380/350 DDR	88%

Der Einsteiger-PC

Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Floppy-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

€ 691,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 74,-
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 6,-
Hauptplatine	Biostar M7NCD Pro (Nforce2 Ultra 400)	€ 69,-
Arbeitsspeicher	Infineon DDR400, 256 MByte	€ 35,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9600, 128 MByte	€ 91,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 31,-
Festplatte	Excel Store ES.J680 (80 GByte)	€ 55,-
Netzteil	Intertech 350 Watt	Im Gehäuse verbaut
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 65,-
Pauschale		€ 265,-

Der Preistipp-PC

€ 1.105,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 114,-
Kühler	Thermalright ALX-800 Ultra blue	€ 39,-
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 91,-
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5	€ 72,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 SE AiW Enhanced, 128 MByte	€ 250,-
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 45,-
Festplatte	Seagate ST3160023AS (160 GByte)	€ 118,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 36,-
Gehäuse	Trinity X21 Black	€ 75,-
Pauschale		€ 265,-

Der High-End-PC

€ 2.093,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3400+	€ 395,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 28,-
Hauptplatine	Asus K8V Deluxe (Via K8T800, Sockel 754)	€ 127,-
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 252,-
Grafikkarte	MSI Geforce FX 5950 Ultra, 256 MByte	€ 432,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 204,-
Festplatte	Western Digital WD2500JB (250 GByte)	€ 198,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 62,-
Gehäuse	NB-Chieftek 901 (Schalldämmung)	€ 130,-
Pauschale		€ 265,-

Mainboards Sockel 754 (Athlon 64)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
AK89 Max	Aopen	€ 170,-	AGP 8X/5/4xSATA150	Nforce3 150	88%
K8V Deluxe	Asus	€ 125,-	AGP 8X/5/4xSATA150	K8T800	88%
K8VNXP	Gigabyte	€ 145,-	AGP 8X/5/2xSATA150	K8T800	88%
KV8-Max3	Abit	€ 145,-	AGP 8X/5/4xSATA150	K8T800	86%
K8T Neo FISR	MSI	€ 150,-	AGP 8X/5/4xSATA150	K8T800	86%

Mainboards Sockel 478 (Pentium 4)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
IC7-Max3	Abit	€ 170,-	AGP 8X/5/6xSATA150	Intel i875P	88%
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 163,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i875P	88%
P4P800 Deluxe	Asus	€ 115,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Intel i865PE	84%
865PE Neo2-FIS2R	MSI	€ 130,-	AGP 8X/5/4xSATA150	Intel i865PE	82%
AXC4 Max	Aopen	€ 120,-	AGP 8X/5/4xSATA150	Intel i875P	81%

Mainboards Sockel A (Athlon XP)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	AGP/PCI/SATA	CHIPSATZ	WERTUNG
A7N8X-E Deluxe	Asus	€ 100,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	88%
AK79D-400 Max	Aopen	€ 130,-	AGP 8X/5/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	86%
Lanparty NFII Ultra	DFI	€ 170,-	AGP 8X/5/1xSATA150	Nforce2 Ultra 400	84%
Lanparty KT400A	DFI	€ 115,-	AGP 8X/5/0	KT400A	82%
K7NCR18D Pro 2	Leadtek	€ 95,-	AGP 8X/4/2xSATA150	Nforce2 Ultra 400	82%

Monitore (4 CRT/4 TFT)

MODELL	HERSTELLER	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	CRT: HORIZ-FREQUENZ/ TFT: REAKTIONSZEIT	WERTUNG
Syncmaster 959NF	Samsung	19 CRT	€ 399,-	D-Sub, BNC	30-110 kHz	90%
109B40	Philips	19 CRT	€ 259,-	D-Sub	30-97 kHz	88%
SDM-S71R	Sony	17 TFT	€ 599,-	D-Sub	23 ms	88%
Microscan A715	Adi	17 TFT	€ 519,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	86%
Flexscan T565	Eizo	17 CRT	€ 389,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	86%
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	17 CRT	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	84%
Scaleoview S19-1	Fujitsu Siemens	19 TFT	€ 699,-	DVI-I	42 ms	82%
AS4821DTBK	Iiyama	19 TFT	€ 899,-	2x DVI-I	45 ms	82%

Soundkarten

MODELL	HERSTELLER	PREIS	SOUNDCHIP	AUSSTATTUNG	WERTUNG
SB Audigy ZS Platinum Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93%
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	91%
DMX 6fire LT	Terratec	€ 129,-	ICE Envy 24	3x Line-Out, 1x MIDI, digital	84%
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	82%
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 89,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	77%

Lautsprechersysteme

MODELL	HERSTELLER	PREIS	SATELLITEN/SUBWOOFER	LEISTUNG RMS	WERTUNG
Z-680	Logitech	€ 379,-	5+1	450 Watt	93%
Promedia 4.1	Klipsch	€ 306,-	4+1	400 Watt	93%
Megaworks THX 5.1 550	Creative	€ 329,-	5+1	500 Watt	91%
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	86%
Inspire T7700	Creative	€ 119,-	7+1	92 Watt	84%
Z-3	Logitech	€ 99,-	2+1	40 Watt	82%
I-Trigue L-3500	Creative	€ 119,-	2+1	48 Watt	82%
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	82%

Mäuse

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	AUFLÖSUNG	WERTUNG
MX700	Logitech	€ 59,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	95%
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 49,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	93%
Cordless Click! Plus Optical Mouse	Logitech	€ 39,-	6+ Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90%
MX500	Logitech	€ 37,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90%
Cordless Click! Optical Mouse	Logitech	€ 34,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	90%

Tastaturen

MODELL	HERSTELLER	PREIS	SONDERTASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
Office Keyboard	Microsoft	€ 29,-	23 + Scrollrad	PS/2, USB	86%
Power Office Keyboard XP	Typhoon	€ 19,-	33 + Steuerkreuz	PS/2, USB	84%
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 19,-	17	PS/2	84%
Slim Illuminated Keyboard	Keysonic	€ 39,-	Beleuchtungsschalter	PS/2, USB	77%
My Office Keyboard für XP	Keysonic	€ 15,-	52 + Steuerkreuz	PS/2	75%



SO GEHTS PER SMS:
SCHICK DEN TEXT "ADG" UND DIE BESTELLNUMMER AN:

83345

BESTELLBEISPIEL: ADG50007
(DU BESTELLST PIX Nr.50007)

* 2,99€/SMS(VFD2 Leistung: 0,12€)
Logo, Pix, Sound, Movie max. 2 sms 5,98 €

..ODER BESTELLE DIREKT:

0190 8662685

1,86€/min

0900 515168 (2,16€/min)
0901 599998



SOUNDS & GERÄUSCHE

COOLE SOUNDS & WITZIGE GERÄUSCHE DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST!

- 87010 MUNDHARMONIKA DES TODES
- 87012 MANN SCHREIT WIE IRRE
- 87002 SEXGERÄUSCHE
- 87001 SIRENE MIT EXPLOSION
- 87006 PUMP GUN
- 87000 NEBELHORN
- 87032 EIN ALTES TELEFON
- 87008 GEWITTER MIT DONNER
- 87004 KLOSPÜLUNG
- 87029 ZAHNARZTBOHRER
- 87009 TROMMELWIRBEL
- 87023 EIN AFFE GEHT VOLL AB
- 87027 FORMEL 1 WAGEN
- 87028 DER GROßE GONG
- 87007 RÜLPSGERÄUSCH

Nokia: 7650, 3650, Siemens: C55, S55; MC60, SharpGX10, Sony/Ericsson P800, Sagem: MY-G5, MY-X5, MY-X5m, MY-X6, MY-X2 und für alle neuen Handys mit Wave Wiedergabe.

TOP RINGTONES

- 15561 IN THE END
- 15601 SKATERBOY
- 15211 E
- 15026 ROLLIN
- 15119 SCHNELLSTE MAUS VON MEXIKO
- 15112 VERSUCHS MAL MIT GEMÜTLICHKEIT
- 15115 STAR WARS
- 15118 EINE INSEL MIT 2 BERGEN
- 15608 PULP FICTION
- 15108 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
- 15109 RAUMSCHIFF VOYAGER
- 15094 AXEL F.
- 15098 FLINSTONES
- 15100 INDIANER JONES
- 15102 MANA MANA
- 15103 MISSION IMPOSSIBLE

NEU

Für Nokia, Siemens, Sony/Ericsson, Sagem, Alcatel, Motorola, Samsung, Sendo & Trium.

LOGO´S für *Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !*



31008, 31028, 38020, 31048
31015, 40020, 31004, 31046
38013, 31043, 31029, 31027

DISPLAY-MOVIES für Nokia: 3330, 3510, 3410, 5210, 5510



85502, 85511, 85504, 85505
85507, 85116, 85503, 85518

DISPLAY MOVIES




52004

für Alle Handys mit Farbdisplay











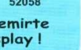






52052, 52005, 52009
52011, 52040, 52053
52026, 52024, 52019
52012, 52017, 52027
52068, 52057, 52013
52001, 52045, 52014
52002, 52041, 52058

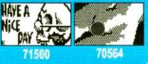
Mega-Geil ! Farbige Aniemirte Movies auf Deinem Display !



Für Games, Sounds, Movies, Farbige Pix muss die Standard Wap Verbindung eingerichtet sein.

SMS PIX für *Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Sendo !*





70523, 70532, 70500, 61003
69032, 69096, 61004, 61012
67500, 69021, 71560, 70564

FARBIGE HINTERGRUNDBILDER

Für alle Handys mit Farbdisplay !












50467, 50007, 50195, 50190
50472, 50182, 50012, 50120
50466, 50001, 50185, 50150
50471, 50005, 50304, 50002
50017, 50191, 50024, 50184
50030, 50306, 50152, 50170
50180, 50166, 50153, 50155
50470, 50158, 50187, 50031
50468, 50128, 50302, 50022
50011, 50181, 50226, 50162

VOLL COOL ! ENDLICH FREIE SICHT !

VORHER

Schreibe eine SMS mit dem Inhalt ADG55000 an die 83345* du erhälst dann für Dein Nokia Handy ein " Magic-Lösch-Logo " und schon hast du freie Sicht auf Deinem Farbdisplay !!!

NACHHER



TOP

JAVA-GAMES

Mach Dein Handy zur Spielhölle !

CALL for GAMES : 01908 662796

0900 515107 (2,16€/min)
0901 599994 (4,23Sfr/min)

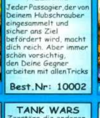
Game * Handys: A= Nokia 3410, B= Nokia 3510i, C= Nokia 3650, D= Nokia 5100, E= Nokia 6100, F= Nokia 6310, G= Nokia 6610, H= Nokia 7210, I=Nokia 7250, J= Nokia 7650, S=N-Gage, K=Siemens SL45, L=Siemens MT50, M= Siemens M50, N= Siemens S55, O= Siemens C55, P= Sharp Gx10, Q= Motorola T720, R= Panasonic GX 10,






für: A,C,F,J,O,M,L,S

SNOWBOARD RACING
Das ultimative Snowboard Spiel, bei dem es um Geschwindigkeit geht... Und darum, sich beim Slalom abwarts keine Strafpunkte einzufangen.
"Hoher Suchtfaktor"
Best.Nr: 10001



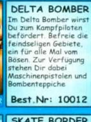
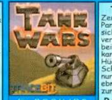
* für: alle Handys

HELICAB
Jeder Passagier, der von Deinem Hubschrauber eingesammelt und sicher ans Ziel befördert wird, macht dich reich. Aber immer schön vorsichtig, den Deine Gegner arbeiten mit allen Tricks
Best.Nr: 10002



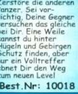
für alle ausser C,F,P,Q,R

DELTA BOMBER
Im Delta Bomber wirst Du zum Kampfpiloten befördert. Befreie die feindseligen Gebiete, ein für alle Mal vom Bösen. Zur Verfügung stehen Dir dabei Maschinenpistolen und Bombenteppiche
Best.Nr: 10012

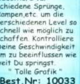
* für: alle Handys

SPEEDCHASER
Fahren wie eine besenkte Sau, fünf Strecken und sieben Autos. Ziel ist der jeweils nächste Checkpoint. Den wenigstens halbwegs heil zu erreichen ist wirklich kein Kinderspiel.
Wer bremst verliert !
Best.Nr: 10004



für: B,C,G,H,J,R,S

TANK WARS
Zerstöre die anderen Panzer. Sei vorsichtig, Deine Gegner versuchen das gleiche bei Dir. Eine Weile kannst du hinter Hügeln und Gebirgen Schutz finden, aber nur ein Volltreffer ebnet Dir den Weg zum neuen Level
Best.Nr: 10018


für: A,B,F,J,R,O,M,L,S

SKATE BORDER
Absolviere verschiedene Sprünge, Rampen, etc. um die verschiedenen Level so schnell wie möglich zu schaffen. Kontrolliere Deine Geschwindigkeit um zu beeinflussen wie weit Du springst.
" Tolle Grafik "
Best.Nr: 10033

Ringtones, Logos, SMS Pix funktionieren mit fast allen ringtonefähigen, mit allen logofähigen und mit allen SMSPix fähigen Modellen der oben genanten Handymarken. Bei Unsicherheit schaue bitte vor der Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen noch nicht unsere geniale Homepage? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, dem 7. April, ab 16:30 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum“. Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch bequem unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und Ihre Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Außerdem verlosen wir unter allen Teilnehmern ein aktuelles Computerspiel. Den virtuellen Stimmzettel finden Sie unter der Rubrik „Spielerforum“ bei „Lesercharts“.

Organizer



Eine der genialsten Funktionen unserer Webseite ist ganz klar der Organizer. Hier können Sie nicht nur wie bei Outlook Ihre Termine komfortabel verwalten, sondern auch auf bequeme Art E-Mails an Ihre Freunde aus der PC-ACTION-Community verschicken. Selbstverständlich erreichen Sie mit Ihren virtuellen Briefen auch die Mitglieder aller übrigen COMPUTEC-Foren. Um die Organizer-Funktion zu nutzen, benötigen Sie einen registrierten Nick. Die Mitgliedschaft ist kostenlos und bringt jede Menge Vorteile mit sich. Beispielsweise dürfen Sie am Chat teilnehmen oder mit der Redaktion und Gleichgesinnten im Diskussionsforum über die zweitschönste Nebensache der Welt quatschen.

Spiele-Datenbank

Wer kennt es nicht? Sie wollen sich ein Spiel kaufen, haben aber keinen Schimmer, ob es auf Ihrem System läuft und ob es was taugt. Ein Blick in unsere Spiele-Datenbank verrät es Ihnen. Dort stehen rund 1.000 Datensätze zu PC-Titeln zum Abruf bereit. Natürlich mit Screenshots und Links zu sämtlichen auf www.pcaction.de erschienenen Artikeln, die mit dem jeweiligen Produkt zu tun haben. Wie Sie zur Datenbank gelangen? Ganz einfach: Rufen Sie die Rubrik „Spezial“ auf. Anschließend klicken Sie auf „Spiele-Datenbank“.



Spielerforum

Unser Spielerforum erfreut sich nicht nur in der Print-Ausgabe der PC ACTION großer Beliebtheit. Auch auf unserer Homepage hat diese Rubrik ihren festen Platz. Hier finden Sie neben aktuellen News zahlreiche Tools, Maps und Mods zum kostenfreien Download. Haben Sie gar selbst etwas, das unbedingt hier aufgenommen werden sollte? Null Problemo – schicken Sie uns einfach eine Mail an bb@pcaction.de.



Abräumen & sparen

Wer jetzt beim PC-ACTION-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC ACTION + ein Sonderheft Ihrer Wahl. Also gleich draufhalten!



PC ACTION: Actionspiele
Satte 48 Vertreter des beliebtesten aller Genres wurden von der Re-daktion getestet, dazu gibt's Tuning-Tipps und Cheats zu den wichtigsten Titeln des vergangenen Spielejahres. Auf der Begleit-DVD finden sich neben 20 aktuellen spielbaren Demoversionen zusätzlich 835 Megabyte an Maps und Mods.



PC ACTION: Battlefield 1942
Das geht ab! Der Action-Hit von Electronic Arts ist mächtig auf dem Vormarsch und hat nicht nur optisch eine Menge zu bieten, sondern zeichnet sich auch durch viele Einheiten und taktische Schlachten zu Lande, zu Wasser und in der Luft aus. Selbstverständlich finden Sie die besten Tipps auch gleich auf der Heft-DVD!



PC ACTION: Maps & Mods
Vier CD-ROMs, gefüllt mit 2.800 Megabyte an Maps & Mods, bietet das gleichnamige Sonderheft der PC ACTION. Massenhaft Zusatzkarten, Kampagnen, Skins und Tools zu 20 aktuellen Top-Spielen liefern Motivation genug , um auch nach dem Durchzocken des Hauptprogramms erneut in die virtuelle Lieblingswelt abzutauchen.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

☐ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!**
☐ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
■ **„PC-ACTION-Sonderheft Actionspiele"** (Artikelnr. 002333)
■ **„PC-ACTION-Sonderheft Battlefield"** (Artikelnr. 002410)
■ **„PC-ACTION-Sonderheft Maps & Mods"** (Artikelnr. 002357)
Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PA MI 01

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 5/2004

❑ DVD ❑ CD 1 (Vollversion 1) ❑ CD 2 (Vollversion 2) ❑ CD 3 (Videos) ❑ DVD „Ab-18-Edition" **Fehlerbeschreibung:**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-8 16 80 68 (Ortstarif)	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-8 16 81 68 (techn. Fragen)	Mo-Fr 13:00-17:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellv. des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Leitender Redakteur
Joachim Hesse

Redaktion
Benjamin Bezold, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner

Freie Mitarbeiter
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Lukasz Ciszewski, Alexander Krug

CD-/DVD-/Videoabteilung
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer, Harald Wagner (Ltg.)

Redaktion Hardware
Daniel Möllendorf, Frank Mischkowski

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß

Layout
Carola Giese, David Mola, René Weinberg, Julia Kühner

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus (Ltg.),Tobias Zellerhoff

Textchef
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose

Textkorrektur
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Ubisoft
Gestaltung: Carola Giese

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann, Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
09 11/28 72-141 | thorsten.szameitat@computec.de

Wolfgang Menne
09 11/28 72-144 | wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
0 30/88 91 88 55 | peter.nordhausen@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
09 11/28 72-114
dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49-9 11/28 72-261
ISDN Mac: +49-9 11/28 72-260

Es gelten die Media-Daten Nr. 17 vom 1.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ISSN 0946-6290 VKZ B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 570.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
WIDESCREEN, XBOX ZONE, N-ZONE, PC Games, PLAYZONE, PC Games Hardware, MCV, Kids Zone, girls

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 4. Quartal 2003: 112.153 Exemplare

DIE PC ACTION 6/2004 ERSCHEINT AM 28. APRIL 2004

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? _____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	HABE ICH	WILL ICH KAUFEN
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ Anderen:__________

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
___

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.500 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Die USK	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt: Tobit ClipInc.	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Thief 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Codename Panzers	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Gangland	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Pirates	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Stalker	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Far Cry	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Battlefield Vietnam	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Unreal Tournament 2004	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Knights of the Temple	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Beyond Divinity	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Colin McRae Rally 4	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Kurztipps	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Far Cry	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Tipps: Battlefield Vietnam	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: Notebooks	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: Intel Prescott	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

	A	1	2	3	4	5
Spezial: Battlefield Vietnam	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Gangland	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Vampires	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Codename Panzers	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Far Cry	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Battlefield Vietnam	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Colin McRae Rally 4	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Knights of the Temple	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (NOCH) NICHT GESEHEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHEN GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderen Gimmick: __________

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag damit, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 5/04
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



MARKUS RIDDER
aus Olfen darf sich auf das Spiel *Armed & Dangerous* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

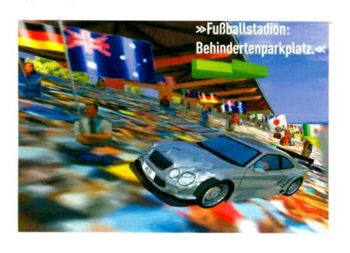
DIE TOLLSTEN PSEUDO-SPORTARTEN

PLATZ 1	PLATZ 2	PLATZ 3	PLATZ 4	PLATZ 5
 				
Matratzensport	**Extrem-Einkaufstaschen-Traging**	**Briefmarken sammeln**	**Schach**	**Schießen**
GENAUER?				
Hormonell gesteuerter, mechanischer Umgang mit dem anderen oder gleichen Geschlecht nach Freisetzung von Stickoxiden im Corpora cavernosa. Ächz! **8,5**	Devoter Depp schleppt seiner an Oniomanie leidenden Freundin täglich Dutzende zentnerschwerer Einkaufstüten quer durch die Altstadt hinterher. Uff! **6,5**	Begutachten und Sortieren von kleinen Papierteilchen, die in thailändischer Kinderarbeit (Scherenschnitt) hergestellt und bemalt werden. Ratsch! **0,5**	Langwieriges taktisches Verschieben von kleinen Figuren, bis der König vor Langeweile einschläft und umfällt. Schach matt! **3,0**	Arm heben, zielen, Luft anhalten, Abzug betätigten. Pseudo-zivilisierter Max Payne visiert Pappscheibe oder Tontaube an! Peng! **9,0**
MUSKELAUFBAU-FAKTOR				
Kommt drauf an. Schnellschießer müssen öfter ran, um einen sichtbaren Muskelaufbau im Lendenbereich zu garantieren. Also stimmt es doch: Quantität ist wichtiger als Qualität. **3,0**	Nicht zu toppen. Das ideale Weichei-Muli läuft, wenn es sein muss auf allen Vieren und trägt bis zu acht Aldi-Tüten gleichzeitig. Damit werden alle erdenklichen Extremitäten gepowert. **8,5**	Gut im Oberkörperbereich. Jedenfalls wenn Sie Ihr 25-Kilo-Album jeden Tag zum Abstauben aus der Schrankwand wuchten, um Mauerblümchen-Kolleginnen aufzureißen oder auf Philatelisten-Kongressen zu protzen. **5,5**	Eher dünn und wegen der langen Übungszeiten ineffektiv. Wenn überhaupt, wächst Ihnen nach zwei Jahren höchstens ein Bizeps im Hirn oder Sie ernten einen Tennisarm. **1,5**	Wird sichtbar im Schulterbereich erwartet. Unsere Empfehlung: Beidhändig trainieren, wenn Sie später nicht wie der Glöckner von Notre-Dame aussehen wollen. **4,0**
KOSTEN FÜR GRUNDAUSSTATTUNG				
€ 26,- (für die Suche nach dem Trainingspartner und das Warm-up in der Disse)	€ 115,- (ein Paar Marken-Turnschuhe (Walking) und 10 Paar Sportsocken)	€ 10,55 (Album und erstes druckfrisches Sammlerstück)	€ 57,49 (adäquates Brett samt Spielfiguren)	€ 669,00 (Aufnahmegebühr im Verein und erste Bleispritze)
GESAMT				
0,98	**0,48**	**0,26**	**0,08**	**0,05**

Formel: (Genauer? x Muskelaufbau-Faktor) : Kosten für Grundausstattung = Ergebnis

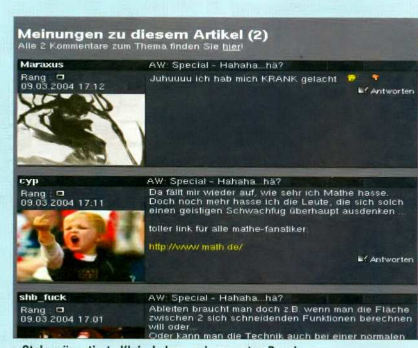
Nicht gespurt

Nein, Florian Lukat hat in der Demoversion von *World Racing* nicht die Zuschauer auf der Tribüne geplättet. Schuld, dass dem Rest wichtige Körperteile fehlen und unser Leser mit seinem Flitzer in ungeahnte Höhen aufstieg, war offensichtlich ein Grafikbug. Sagt er jedenfalls. Könnte aber auch eine billige Ausrede sein. Wahrscheinlich hatte die Schrottkiste mit dem Stern einfach nur ein uraltes Navigationssystem an Bord. Oder Florian ist eine Frau.


»Fußballstadion: Behindertenparkplatz.«

EINS UND EINS MACHT DREI

Ganz klar ein Byte verschluckt hatte unsere Website, als dieser Screenshot entstand. Der aufmerksame Leser, dem das aufgefallen war, will sich aber nicht outen. Scheinbar will er nicht als Mathe-Ass enttarnt werden. Wer ihm nacheifern möchte, hackt mal eben www.math.de in seinen Browser. Aber Vorsicht, da gibt's Mathe zum Anfassen ...!



»Stolz präsentierte Klein-Lukasz seinen ersten Popel.«

IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr


Half-Life 2

Der Schnee ist weggetaut, das grüne Gras lugt hervor, und wenn der Osterhase gnädig ist, legt er uns *Painkiller* zwischen die Eier. Bei PC ACTION erfahren Sie, wie Sie die Untoten von ihrem Schmerz erlösen, und in einer Vorschau, wie Gordon Freeman in *Half-Life 2* ordentlich aufräumt. Putzen Sie schon mal den Raketenwerfer!

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *UT 2004, Painkiller, Beyond Divinity* und vieles mehr!

Painkiller

DIE NÄCHSTE PC ACTION 6/2004 ERSCHEINT AM 28. APRIL 2004

GET A PEACE OF PANZERS

